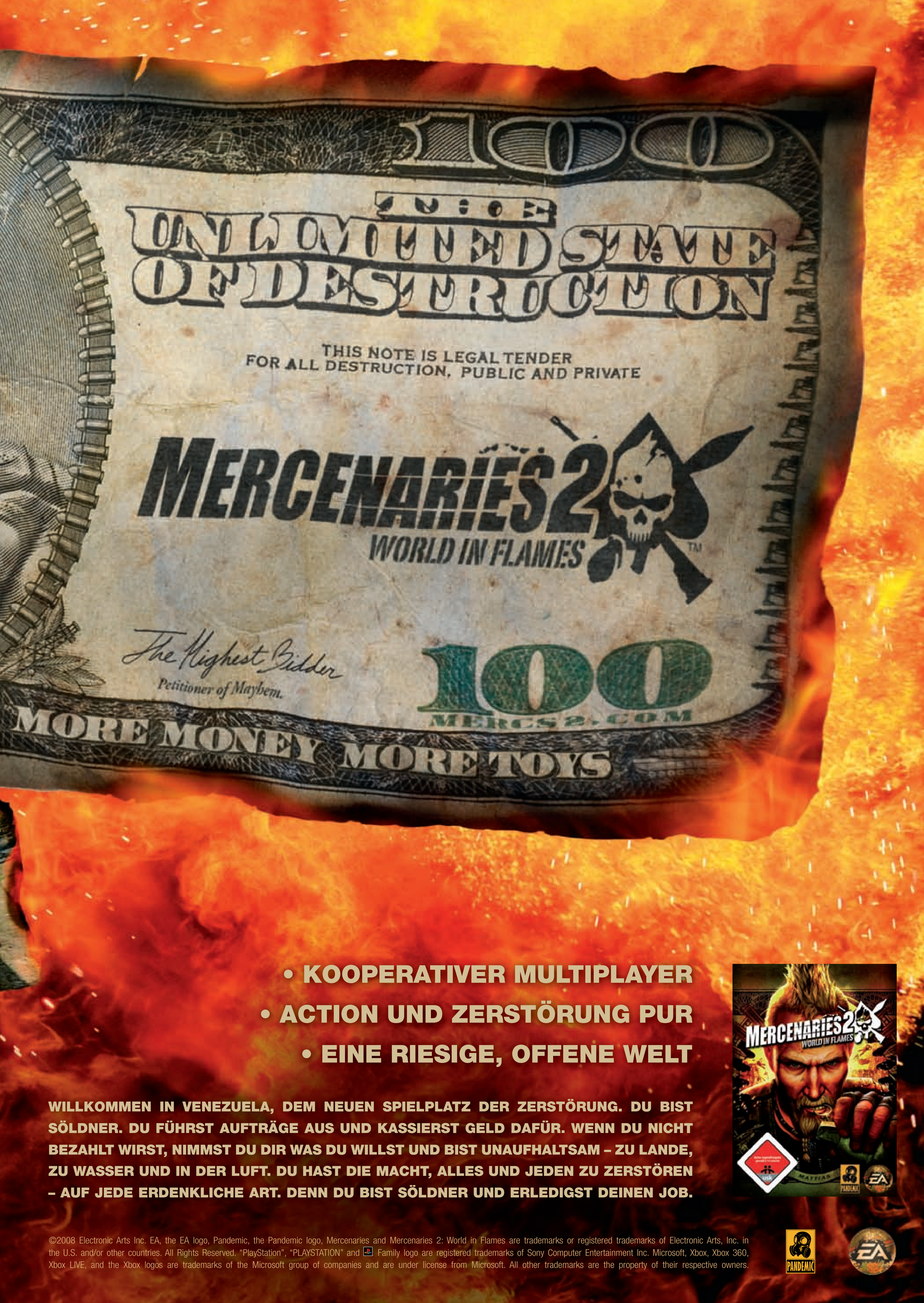

PC Games
Wissen, was gespielt wird
www.pcgames.de
10/08 | € 5,30
Machen Sie mit: „Left 4 Dead"-Aktion
Valve lädt vier PC-Games-Leser nach Seattle ein!
DVD
Die Vollversion des Jahres:
THIEF 3
• Brillantes Action-Adventure von Warren Spector
• Auf DVD: Mods + Komplettlösung
Top-Demos:
• Drakensang
• Geheimakte 2
+ Crysis Intel-Mappack
+ 17 Videos auf DVD!
WELTEXKLUSIV
ANNO 1404
8 SEITEN + VIDEO-SPECIAL
Riesige Mittelalter-Städte, neue Technologien – schöner als je zuvor!
WARHAMMER ONLINE
Beta-Report: Die Kriegserklärung an World of Warcraft. Mit exklusiven Bildern!
SEPTEMBER-HITS
Im Test: Spore, Geheimakte 2, Siedler: Aufbruch der Kulturen
10/08 | € 5,30
4 191278 205306 10
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20
HARDWARE IM TEST
GAMER-MÄUSE
Wie viel Dpi braucht man wirklich?
KNOW-HOW
Profi-Tipps zur BIOS-Optimierung
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
10/2008
Titelstory: Anno 1404 • Vorschau: Warhammer Online • Test: Spore • Siedler: Aufbruch der Kulturen



PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES & EVERYBODY PAYS
Fiona Amylee Taylor
Support Operative Treasurer.
NILSSON
100
WWW.MERCS2.COM/DE
AB 4. SEPTEMBER ERHÄLTLICH!
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3


100
THE UNLIMITED STATE OF DESTRUCTION
THIS NOTE IS LEGAL TENDER
FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE
MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES
The Highest Bidder
Petitioner of Mayhem.
100
MERCS2.COM
MORE MONEY MORE TOYS
• KOOPERATIVER MULTIPLAYER
• ACTION UND ZERSTÖRUNG PUR
• EINE RIESIGE, OFFENE WELT
WILLKOMMEN IN VENEZUELA, DEM NEUEN SPIELPLATZ DER ZERSTÖRUNG. DU BIST SÖLDNER. DU FÜHRST AUFTRÄGE AUS UND KASSIERST GELD DAFÜR. WENN DU NICHT BEZAHLT WIRST, NIMMST DU DIR WAS DU WILLST UND BIST UNAUFHALTSAM – ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT. DU HAST DIE MACHT, ALLES UND JEDEN ZU ZERSTÖREN – AUF JEDE ERDENKLICHE ART. DENN DU BIST SÖLDNER UND ERLEDIGST DEINEN JOB.
MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES
PANDEMIC
EA
©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.
PANDEMIC
EA

# EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

## Happy Birthday, PC Games!

**MONTAG | 11. August 2008**

Als bislang einziger Journalist hat PC-Games-Redakteur Christian Burtchen einen Blick auf Anno 1404 werfen dürfen. Ab Seite 72 sehen Sie die ersten Screenshots des prächtigen Aufbauspiels, das derzeit in Mainz entwickelt wird. Dazu auf DVD: ein umfangreiches Videospecial.

**MITTWOCH | 13. August 2008**

So richtig rund läuft die Version von S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky noch nicht – immer wieder kommt es zu Bugs und Abstürzen. Ein seriöser Test ist nicht möglich. Deshalb verschieben wir die Besprechung des Ego-Shooters auf die Ausgabe 11/08.

**DONNERSTAG | 14. August 2008**

Legend: Hand of Game war ein nettes Fantasy-Action-Rollenspiel, erschien vor knapp einem Jahr, warb mit Schauspielerin Cosma Shiva Hagen, wurde von PC Games mit 69 % bewertet und verkaufte sich in Stückzahlen, die man „ganz okay“ nennen darf. Drei Jahre zuvor hatte das Hamburger Studio Master Creating bereits mit dem futuristischen Restricted Area für Aufsehen gesorgt. Der Durchbruch kam für die Nordlichter aber erst in den vergangenen Monaten – ausgerechnet mit Legend Online, einem der vielfach belächelten Browsergames. Die laufen auf jedem PC mit Internetanschluss, sind normalerweise kostenlos und finanzieren sich im Gegensatz zu World of Warcraft oder Age of Conan über sogenannte Ingame-Items, die Sie für echtes Geld erwerben können. Mit diesen Waffen, Zaubersprüchen oder Gegenständen kommen Sie deutlich schneller voran oder verschaffen sich einen Vorteil gegenüber Mitspielern. Allein für Legend Online (www.legend.de) haben sich in Deutschland über 200.000 Spieler angemeldet, weltweit sind es nach Herstellerangaben über 1,5 Millionen. In PC Games werden wir daher ab sofort regelmäßig interessante Browsergames vorstellen.

**FREITAG | 15. August 2008**

Es kommt nicht alle Tage vor, dass ein Spielefachmagazin seinen 16. Geburtstag feiern darf. Genau genommen gab‘s so was in Deutschland noch nie. Für das entgegengebrachte Vertrauen bedanken wir uns ganz herzlich bei unseren treuen Lesern und Abonnenten – mit einer ganz besonderen Jubiläums-Vollversion: Thief: Deadly Shadows, ein buchstäblich diebisches Vergnügen, designt von Spiele-Legende Warren Spector (Deus Ex, Ultima Underworld, System Shock).

Viel Spaß mit dem Geburtstagsheft wünscht Ihnen
**Ihr PC-Games-Team**

## HELDEN DER ARBEIT



**Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.**
Vorsicht, Baustelle: Das gilt gerade für große Tests, Vorschauberichte und Reportagen, die häufig über mehrere Wochen in Teamwork zwischen Redaktion und Layout entstehen. Felix Schütz testet in dieser Ausgabe u. a. Spore und die Enhanced Edition von The Witcher, während Silke Engler für den Look des Extended-Sonderteils zu Drakensang und Artikel wie Warhammer Online verantwortlich ist.

## AKTUELL IM HANDEL




**Sonderheft: Die ganze Welt der Rollenspiele**
Reportagen, Tests, Vorschauberichte – und dabei 100 % WoW-frei: Das PC-Games-Rollenspiel-Sonderheft ist da! Im Heft stecken außerdem ein 32-seitiges Age of Conan-Booklet und eine DVD mit Sacred als Vollversion plus redaktionell ausgewählte Mods und Maps!




**DSA Drakensang: Das Kompendium**
Es ist das derzeit beliebteste Offline-Rollenspiel: Drakensang. Wir begleiten Sie mit wertvollen Tipps, detaillierten Karten und spannenden Hintergrundberichten durch die Welt von Aventurien. Zusammen mit tollen Postern gibt's das Heft im Kiosk oder unter abo.pcgames.de.



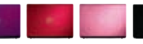
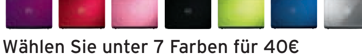

## studio 15

# 599€

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND
Finanzierung schon ab **15,31€/Monat[1)].**

E-Value: **PPDE5-N0953503**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5750 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows Vista® Home Premium (OEM[2)])
- 2 GB Arbeitsspeicher
- 160 GB** Festplatte

**Wählen Sie unter 7 Farben für 40€ inkl. MwSt. zusätzlich**









**Brand Awareness International 2008 - PC Welt 08/08, Deutschland, Juli 2008**

## studio 17

# 729€ INKL. 50€ RABATT

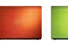
inkl. MwSt., GRATIS VERSAND
Finanzierung schon ab **18,63€/Monat[1)].**

Neue Mike Ming Designs auch Beim Studio 17 erhältlich. Wählen Sie Ihren auf **www.dell.de/kunst**

E-Value: **PPDE5-N0973503**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5750 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows Vista® Home Premium (OEM[2)])
- 3 GB Arbeitsspeicher
- 320 GB** SATA Festplatte 5400 U/Min.



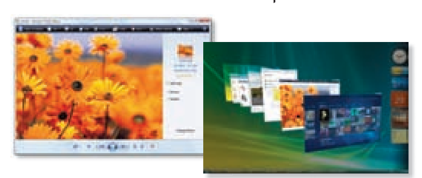




**Wählen Sie unter 7 Farben für 40€ inkl. MwSt. zusätzlich**

## Machen Sie Eindruck mit Ihren Dokumenten

Ein neuer PC, schon gleich mit **Microsoft® Office Home & Student 2007,** gestattet Ihnen mit neuen Grafikfunktionen, Formatierungsgalerien und verbesserten Menüs, beeindruckende Dokumente zu erstellen und zu präsentieren.



**Softwarepaket-Komponenten:** Office Word 2007, Office Excel® 2007, Office PowerPoint® 2007 und Office OneNote® 2007




## XPS™ M1530



# 999€ INKL. 50€ RABATT

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND
Finanzierung schon ab **25,53€/Monat[1)].**

E-Value: **PPDE5-N09X5303**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T8100 (2.10 GHz, 3 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows Vista® Home Premium (OEM[2)])
- 4 GB Arbeitsspeicher
- 320 GB** SATA Festplatte 5400 U/Min.



**FREIE Auswahl aus 3 Farben**



MICROSOFT® OFFICE HOME & STUDENT 2007 NUR 100€ INKL. MWST.

DELL™ EMPFIEHLT NORTON INTERNET SECURITY™ 2008




**ANRUFEN 0800/1 49 33 55**

MO - FR 8 - 19 UHR, SA 10 - 16 UHR · bundesweit zum Nulltarif aus dem dt. Festnetz, ggf. abweichender Mobilfunktarif · ÖSTERREICH: TEL. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/MIN., WWW.DELL.AT · SCHWEIZ: TEL. 08 48/33 44 02 · LOKALTARIF, WWW.DELL.CH

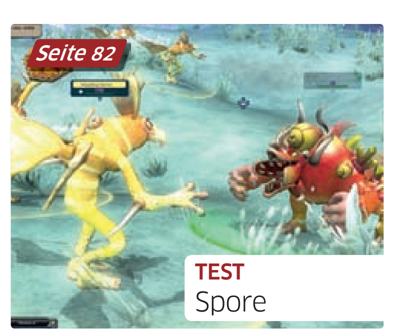
erst ab Juni 2009 zahlen. Angebot gültig bis 31.08.2008. Die kalkulierten Raten gelten bei 48 Monaten Laufzeit. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300€. Effektiver Jahreszins nur 10,90%. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [2)]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

# INHALT 10/08

VORSCHAU
## Anno 1404

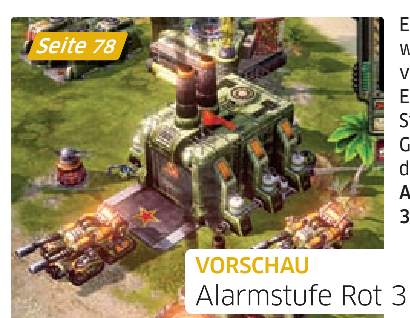



Der ferne Orient liegt näher, als Sie denken – nämlich in Mainz. Dort besuchten wir **Anno**-Entwickler Related Designs, wo wir erste Bilder zu **Anno 1404** bestaunten. Diesmal entdecken, siedeln und wirtschaften Sie im Morgenland. Im Vordergrund steht dabei der Bau riesiger Metropolen.




TEST
Spore

Irrwitzige Kreaturen erschaffen, die Ursuppe auslöffeln, den Weltraum erobern. Ist **Spore** der erhoffte Hit?




VORSCHAU
Alarmstufe Rot 3

Endlich dürfen wir selber die verrücktesten Einheiten des Strategie-Genres durch die Beta von **Alarmstufe Rot 3** schicken.

▶ = Titelstory

## MAGAZIN ab Seite 11



## VORSCHAU ab Seite 51

SPIELE



## TEST ab Seite 81



## HARDWARE ab Seite 115



## STANDARDS ab Seite 138

# GESTALTE DEINE EIGENE WELT!




**SPORE**
Art. Nr.: 978 2791
USK: Freigegeben ab 12 Jahren

Angebot gültig ab 27.08.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

# SATURN

WIR HASSEN TEUER!

# 3x PC Games testen

## + SUPER PRÄMIE GESCHENKT FÜR NUR € 10,50

**PC Games Special 02/08**
**Die ganze Welt der Rollenspiele**
(Prämien-Nr.: 230802)

**oder**

**PC Games Special 01/08**
**Die ganze Welt der Adventures**
(Prämien-Nr.: 003445)

**oder**

**M-Charger M.100**
in Schwarz (Prämien-Nr.: 003348)
oder Silber (Prämien-Nr.: 003347)

**Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handymarken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.**

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

❐ Ja, ich möchte das Miniabo der **PC Games**.

**Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- **PC Games Special 02/08 – Die ganze Welt der Rollenspiele** (Prämien-Nr. 230802)
- **PC Games Special 01/08 – Die ganze Welt der Adventures** (Prämien-Nr. 003445)
- **M-Charger M.100 Schwarz** (Prämien-Nr. 003348)
- **M-Charger M.100 Silber** (Prämien-Nr. 003347)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,-/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausg.); Ausland: € 73,-/12 Ausgaben; Österreich: € 68,20/12 Ausgaben. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 28

**Noch mehr Angebote für PC Games auf:**

**abo.pcgames.de**

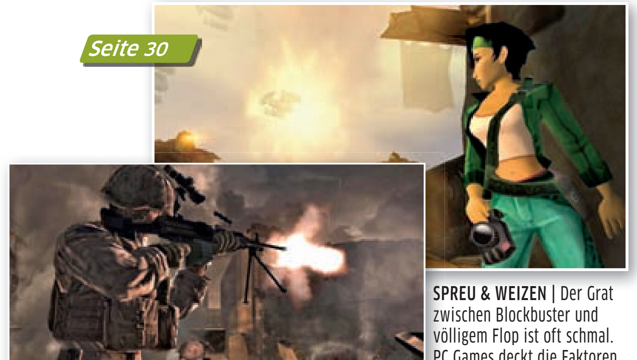
**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.**



# TOP-THEMEN

REPORT
## DIE ERFOLGSFORMEL

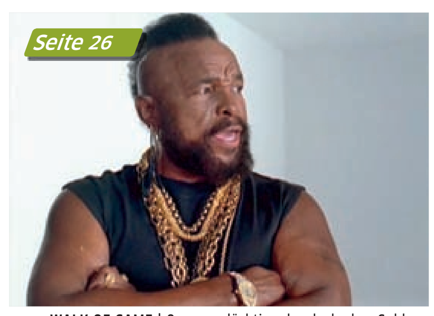
Seite 30



**SPREU & WEIZEN** | Der Grat zwischen Blockbuster und völligem Flop ist oft schmal. PC Games deckt die Faktoren auf, die über Erfolg und Misserfolg entscheiden.

REPORT
## PROMIS IN PC-SPIELEN

Seite 26



**WALK OF GAME** | Oscarverdächtig oder doch eher Goldene Himbeere? Strahlt der Starglamour auch am Games-Himmel?

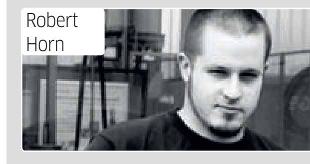


REPORT
## VERRÜCKTE SPIELE

**DURCHGEKNALLT** | Ungewöhnliche Spielideen gab es schon viele, doch waren sie auch erfolgreich?

Seite 28

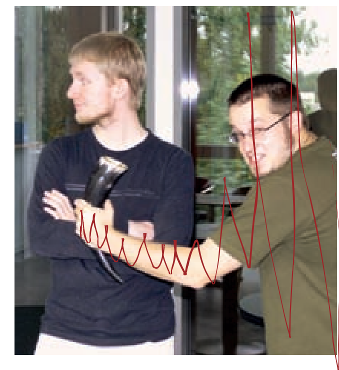





**„WoW ist der Teufel. Echt."**

Neulich lief in der ARD ein Bericht über **WoW**-Süchtige. Die hatten Job und Freunde verloren oder keine Lust mehr, zum Spielen vor die Tür zu gehen. Einzelschicksale? Oder ist Mediensucht das Gesellschaftsproblem der nächsten Jahre? Dass **WoW** ein gewaltiges Suchtpotenzial hat, steht außer Frage. Das Spiel ist ab 12 Jahren freigegeben, zu früh für kindliche Gemüter? Vielleicht sollte der Staat noch eine Kontrollinstanz einführen, die Spiele auf ihren Suchtfaktor prüft. Die könnte dann **WoW** nachträglich auf „Ab 18" einstufen. Mit dickem „Macht süchtig!"-Stempel. Dann wären wir fein raus, der Staat hätte die Verantwortung und wir könnten weiter gemütlich **WoW** zocken.

HORN DES MONATS*
## CHRISTIAN BURTCHEN



Mit aller Macht riss unser Leitender Redakteur Christian Burtchen diesen Monat die beliebte Trophäe an sich: Er fuhr in der **Empire: Total War**-Vorschau mit dem Begriff „Artikellerie" schwere Geschütze auf. Doch damit nicht genug. In der Vorschau zu **Divine Divinity 2** war er nicht in der Lage, Amnesie von Amnestie zu unterscheiden. Zur Strafe muss er die Gamebyro-Engine entwickeln, die er im selben Artikel erfand. Sollte ihm dies nicht gelingen, darf er im Staatsbürgerkundeunterricht nachsitzen, den er dem heute gängigen Sozialkundeunterricht in seiner Kolumne der letzten Ausgabe vorzog. Wir finden, so viel Engagement muss belohnt werden: Die Redaktion verleiht hiermit (zum ersten und hoffentlich letzten Mal!) den Burt des Monats.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

# GEWINNSPIEL

GEMEINSAM MIT ATARI VERLOSEN WIR 10X DEN RENNSPIELKRACHER GTR EVOLUTION SOWIE 5X EINEN SIGNIERTEN SCREEN VOM SPIEL UND EINEN FERNGESTEUERTEN BMW-RENNWAGEN VON TAMIYA. UM ZU GEWINNEN, BEANTWORTEN SIE EINFACH FOLGENDE FRAGE:

**Wie wird die berühmte Nordschleife des Nürburgrings noch genannt?**

A | Die Grüne Hölle
B | Die Rote Brause



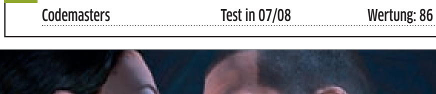

## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der ATARI Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss ist der 29. September 2008**

# PC GAMES LESER-CHARTS

## EINZELSPIELER

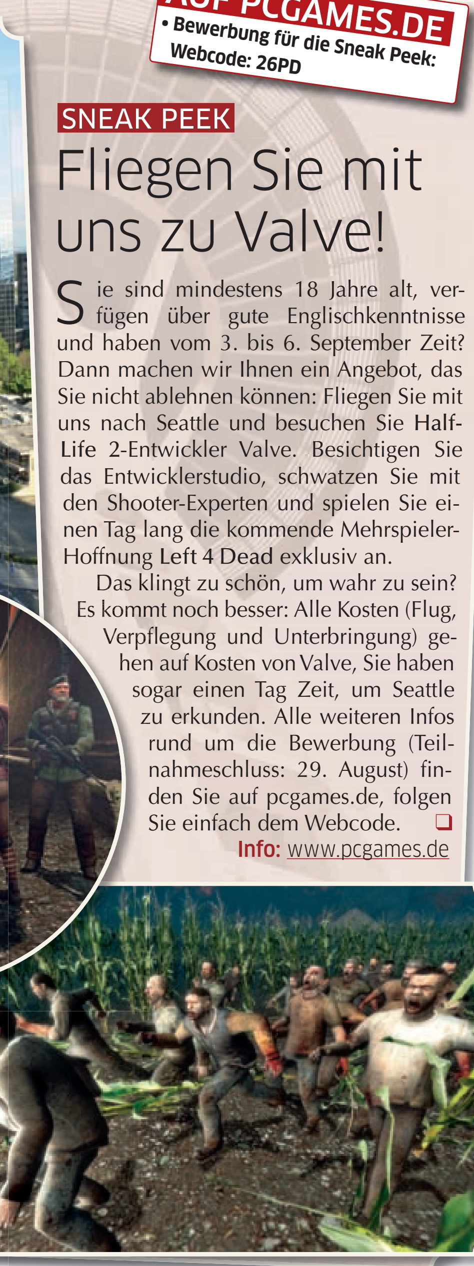
| Platz | Spiel | Publisher | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Mass Effect | Electronic Arts | Test in 08/08 | Wertung: 85 |
| 2 | The Witcher | Atari | Test in 01/08 | Wertung: 85 |
| 3 | Call of Duty 4: Modern Warfare | Activision Blizzard | Test in 01/08 | Wertung: 92 |
| 4 | Crysis | Electronic Arts | Test in 12/07 | Wertung: 94 |
| 5 | The Elder Scrolls 4: Oblivion | Take 2 | Test in 06/06 | Wertung: 89 |
| 6 | Gothic 3 | Jowood | Test in 07/07 | Wertung: 81 |
| 7 | Civilization 4 | Take 2 | Test in 01/06 | Wertung: 90 |
| 8 | Diablo 2 | Activision Blizzard | Test in 08/00 | Wertung: 91 |
| 9 | Grand Theft Auto: San Andreas | Take 2 | Test in 08/05 | Wertung: 93 |
| 10 | Race Driver: Grid | Codemasters | Test in 07/08 | Wertung: 86 |





ÜBERRASCHUNG | Die Verkaufszahlen der PC-Version überzeugen nicht, bei Ihnen rangiert Biowares Rollenspiel aber ganz oben.





**AUF PCGAMES.DE**
- **Bewerbung für die Sneak Peek: Webcode: 26PD**

SNEAK PEEK

## Fliegen Sie mit uns zu Valve!

Sie sind mindestens 18 Jahre alt, verfügen über gute Englischkenntnisse und haben vom 3. bis 6. September Zeit? Dann machen wir Ihnen ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können: Fliegen Sie mit uns nach Seattle und besuchen Sie **Half-Life 2**-Entwickler Valve. Besichtigen Sie das Entwicklerstudio, schwatzen Sie mit den Shooter-Experten und spielen Sie einen Tag lang die kommende Mehrspieler-Hoffnung **Left 4 Dead** exklusiv an.

Das klingt zu schön, um wahr zu sein? Es kommt noch besser: Alle Kosten (Flug, Verpflegung und Unterbringung) gehen auf Kosten von Valve, Sie haben sogar einen Tag Zeit, um Seattle zu erkunden. Alle weiteren Infos rund um die Bewerbung (Teilnahmeschluss: 29. August) finden Sie auf pcgames.de, folgen Sie einfach dem Webcode. ❑

**Info:** www.pcgames.de



OVERLORD 2

## Das Böse kehrt zurück

Sie sind klein, verrückt und ihrem Meister absolut ergeben: die Minions. 2009 kehren die Gremlin-artigen Wesen in **Overlord 2** wieder. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines neuen Overlord und sollen ein vom Römischen Reich inspiriertes Imperium vernichten. Das schickt seine Legionen durch die Lande, um alles Magische zu zerstören. Ihre kleinen Diener helfen Ihnen, einen Strich durch die Kriegsrechnung zu machen. Tödlich und noch intelligenter als in **Overlord** stürzen sich die lustigen Gnome in die – wie es Publisher Codemasters verspricht – gigantischen Schlachten und haben sogar das Reiten gelernt. Wölfe und zauberhafte Kreaturen satteln sie auf, um sich ins Getümmel zu stürzen. Der Veröffentlichungszeitraum für **Overlord 2** ist mit „2009" aber leider noch sehr vage. ❑

**Info:** www.codemasters.de

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

## EA lüftet das Geheimnis



Jetzt ist es raus: Das neue **Need for Speed** trägt tatsächlich den lange vermuteten Untertitel **Undercover** und erscheint Weihnachten 2008. Sie infiltrieren dabei ein internationales Verbrechersyndikat, erledigen jede Menge gefährlicher Jobs und treten in schweißtreibenden Rennen an. Obwohl Sie von FBI-Agentin Chase Linh, gespielt von Hollywood-Sternchen Maggie Q (**Stirb Langsam 4.0**, **Mission: Impossible** 3), Unterstützung erhalten, bekommen Sie es dabei immer wieder mit der Polizei zu tun. Klingt gut! ❑

**Info:** www.electronic-arts.de

# Grand Theft Auto IV

GRAND THEFT AUTO 4

## Nico Bellic ab November auf dem PC

Es zählt zu den höchstbewerteten und meistverkauften Spielen aller Zeiten. Seit **Grand Theft Auto 4** am 29. April 2008 für die Playstation 3 und die Xbox 360 erschien, haben mehr als zehn Millionen Spieler den Werdegang von Hauptcharakter Nico Bellic verfolgt. Das ging so weit, dass sich sogar die Verkaufszahlen der Konsolen besserten. PC-Spieler schauten bislang dumm aus der Wäsche, denn Rockstar machte nicht den Anschein, das Gangsterspiel auf den Computer portieren zu wollen. Anfang August ließ Publisher Take 2 die Katze aus dem Sack: GTA 4 erscheint für PC – und das schon am 18. November (USA) beziehungsweise 21. November (Europa) – und bekommt einen erweiterten Mehrspieler-Part spendiert. Das Warten hat bald ein Ende! ❑

**Info:** www.rockstargames.de/IV

### WISSENSWERTES

**Kuriose, spektakuläre, verrückte Fakten – das sollten Sie über GTA 4 wissen:**

150 Leute werkelten 3,5 Jahre an **GTA 4** und nutzten 100.000 Fotos von New York als Vorlage für Liberty City.

Die Produktionskosten lagen bei etwa 100 Millionen Dollar. Somit ist **GTA 4** das teuerste Spiel aller Zeiten.

Entwickler Rockstar hat fast alle in **GTA 4** vorkommenden Web-Adressen real registriert.

Die Vorlage New York wird hemmungslos parodiert: Die Freiheitsstatue heißt „Statue of Happiness“.

Es gibt 19 Radiosender im Spiel. Dort sind auch bekannte Stimmen zu hören, etwa Karl Lagerfeld.

**GTA 4** verkaufte sich am ersten Tag weltweit 3,6 Millionen Mal und machte in jener Woche einen Umsatz von 500 Millionen Dollar.

Mit dem Handy, das Held Nico dabeihat, können Sie jede Telefonnummer, die Sie im Spiel finden, anrufen.

### XBOX 360 MEINUNG

„Das Warten hat sich gelohnt“, lautet eine gerne verwendete Floskel in Testberichten von Videospielen. Im Falle von *GTA IV* trifft diese aber nun mal zu. Für 60 Euro (im fränkischen Fürth war das Spiel sogar für 44 Euro erhältlich!) erhaltet ihr einen Spielspaßgaranten, der euch auf Monate zu beschäftigen versteht. Die einzigen Kritikpunkte sind die erneut nicht vorhandenen Kontrollpunkte während der Missionen und die gewöhnungsbedürftige Fahrphysik. MANFRED REICHL

### XBOX 360 WERTUNG

- Riesige, lebensechte Spielwelt
- Filmreife Zwischensequenzen
- Monatelange Spielspaß-Garantie
- Abwechslungsreicher Soundtrack
- Zahlreiche Gameplay-Verbesserungen

| Mehrspielerwertung | Einzelspielerwertung |
| --- | --- |
| 85% | 94% |

**Fazit:** Grandioses Next-Generation-Debüt der populären Serie, das in jede vernünftige Sammlung gehört.

## So gut ist GTA 4 wirklich

Unsere Kollegen des **Offiziellen Xbox-Magazins** (jetzt: X3) testeten GTA 4 in der Ausgabe 06/08. Wie gut das Action-Adventure dabei abschnitt, lesen Sie im abgebildeten Meinungs- und Wertungskasten nach. ❑

**Info:** www.x3-online.de

L.A. NOIRE

## Neues Rockstar-Spiel fast fertig?



Ein Titel, der beinahe in Vergessenheit geriet: **L.A. Noire**. 2004 kündigte Rockstar Games den Detektiv-Thriller an, der im Los Angeles der späten 40er-Jahre angesiedelt ist. Seitdem war es ruhig um das Spiel. Erst jetzt sorgte eine Stellenausschreibung des australischen Entwicklers Team Bondi für Aufsehen, denn dort gab man an, **L.A. Noire** befinde sich bereits in der finalen Produktionsphase. Dennoch: Ein Veröffentlichungstermin steht aus, Gerüchte deuten auf das Geschäftsjahr 2009 von Take 2 hin. ❑

**Info:** www.rockstargames.com/lanoire

# PC GAMES LESER-CHARTS

## MEHRSPIELER

| Platz | Titel | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | World of Warcraft | Activision Blizzard | Test in 02/05 | Wertung: 94 |
| 2 | Call of Duty 4: Modern Warfare | Activision Blizzard | Test in 01/08 | Wertung: 92 |
| 3 | Age of Conan: Hyborian Adventures | Eidos | Test in 08/08 | Wertung: 86 |
| 4 | Der Herr der Ringe Online | Codemasters | Test in 07/07 | Wertung: 85 |
| 5 | Diablo 2 | Activision Blizzard | Test in 08/00 | Wertung: 91 |
| 6 | Counter-Strike: Source | Electronic Arts | Test in 12/05 | Wertung: 92 |
| 7 | Battlefield 2 | Electronic Arts | Test in 08/05 | Wertung: 91 |
| 8 | Team Fortress 2 | Electronic Arts | Test in 12/07 | Wertung: 84 |
| 9 | Warcraft 3: Reign of Chaos | Vivendi | Test in 08/02 | Wertung: 92 |
| 10 | Unreal Tournament 3 | Midway | Test in 01/08 | Wertung: 91 |



**BESTÄNDIG** | **Battlefield 2** hat sich regelrecht in den Charts festgebissen. Dafür erscheint **Battlefield Heroes** später als geplant.

DIE SIMS 2

## Keine neuen Add-ons

Laut einem Entwickler-Chat auf der offiziellen Seite thesims2.ea.com sind keine neuen Erweiterungen für **Die Sims 2** geplant. Seit ihrem Release im Jahr 2004 sind für die irre erfolgreiche Lebenssimulation acht Erweiterungspacks (wie **Nightlife**) sowie sieben Mini-Add-ons (etwa **IKEA Home-Accessoires**) erschienen. In dem Chat hieß es auch: „Wir werden einmal im Monat Inhalte zum **Sims 2**-Store hinzufügen." Um Nachschub braucht man sich ohnehin nicht zu sorgen: **Die Sims 3** erscheint Anfang 2009. ❑

**Info:** http://thesims2.ea.com



WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

## Knetfiguren erobern den PC

Wer kennt sie nicht, die Helden der Animationsfilme von Nick Park und seiner Firma Aardman Animation? Die Trickserie rund um den verschrobenen Erfinder Wallace und seinen Hund Gromit begeistert die Fans durch grandiose Animationen (basierend auf Knetmasse und Drahtgitterfiguren) und typisch britischen Humor. Telltale Games (**Sam & Max**-Reihe) holt die beiden Figuren nun auf den PC – als Helden eines Episoden-Adventures. Dabei wollen sie Stil und Humor der Vorlage einfangen. Sie schlüpfen sowohl in die Rolle von Wallace als auch von Gromit, erkunden eine wunderhübsche Welt und holen das Duo mit komplexen Apparaturen aus brenzligen Situationen. Wann die erste Episode erscheint, steht noch nicht fest. ❑

**Info:** www.telltalegames.com/wallaceandgromit



**GELUNGEN** | Die ersten Screenshots könnten direkt aus dem Fernseher stammen.

DIABLO 3

## Kritik und Reaktion

Die Ankündigung von **Diablo 3** löste nicht nur Begeisterungsstürme aus, mit den ersten Bildern hagelte es auch Kritik. Den Fans waren diese zu bunt, sie wünschten sich mit einer Petition (etwa 55.000 Unterschriften, Stand: 13. August) dunklere Szenen. Jay Wilbur, leitender Designer von **Diablo 3**, konterte: „Wir lieben diesen Stil und werden ihn nicht mehr ändern." Außerdem argumentieren die Entwickler, dass die farbenfrohe Darstellung dazu dient, Highlights im Spiel zu verdeutlichen und Kontrast zu schaffen (zum Beispiel Monster gegenüber Umwelt). ❑

**Info:** www.blizzard.com/diablo3

### Entwicklungsstand

Jay Wilbur, leitender Designer von Diablo 3, verriet in einem Interview, dass die Entwicklung des Action-Rollenspiels bereits 2005 startete, dass Act 1 fertig sei und der größte Teil des Teams am nächsten Abschnitt arbeite sowie dass vier der fünf Klassen schon mehr oder weniger spielbar seien. Zum Veröffentlichungstermin schweigt Blizzard aber weiterhin beharrlich. ❑

**Info:** www.blizzard.com/diablo3

### Neuer künstlerischer Leiter gesucht

Kurz nachdem die kritischen Stimmen zum Grafikstil laut wurden, fand sich auf Blizzards Webseite eine Stellenausschreibung für den künstlerischen Leiter von **Diablo 3**. Erste Vermutungen, die plötzliche Vakanz habe mit dem Unmut der Fans zu tun, entkräftigte Blizzard schnell: Brian Morrisroe, der die Stelle früher innehatte, habe aus privaten Gründen gekündigt, am Stil von **Diablo 3** werde sich nach wie vor nichts ändern. ❑

**Info:** www.blizzard.com/us/jobopp

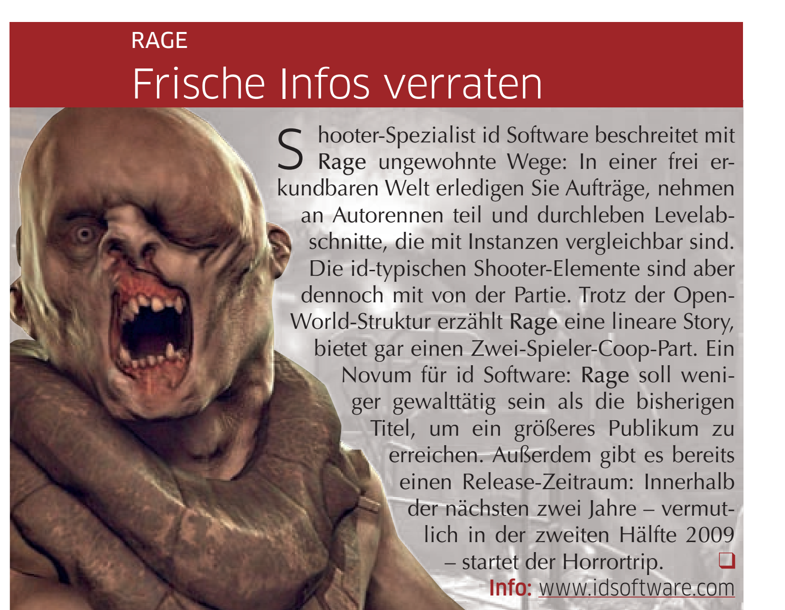
### SPIELERERFOLGE FÜR ALLE BLIZZARD-SPIELE

**Auf der Xbox 360 haben sie eine regelrechte Trophäenjagd ausgelöst. Blizzard holt sie nun auf den PC: die Achievements (Spielererfolge).**

Mit **Wrath of the Lich King** können Sie künftig in **World of Warcraft** in etwa 500 Bereichen Spielererfolge sammeln. Auch für **Starcraft 2** und **Diablo 3** plant Blizzard sie ein, sie sollen bereits zum Release enthalten sein. In Zukunft speichert Ihr Blizzard-Account, welche Errungenschaften Sie erreicht haben, damit Sie sich mit anderen Spielern vergleichen können.

RAGE

## Frische Infos verraten



Shooter-Spezialist id Software beschreitet mit **Rage** ungewohnte Wege: In einer frei erkundbaren Welt erledigen Sie Aufträge, nehmen an Autorennen teil und durchleben Levelabschnitte, die mit Instanzen vergleichbar sind. Die id-typischen Shooter-Elemente sind aber dennoch mit von der Partie. Trotz der Open-World-Struktur erzählt **Rage** eine lineare Story, bietet gar einen Zwei-Spieler-Coop-Part. Ein Novum für id Software: **Rage** soll weniger gewalttätig sein als die bisherigen Titel, um ein größeres Publikum zu erreichen. Außerdem gibt es bereits einen Release-Zeitraum: Innerhalb der nächsten zwei Jahre – vermutlich in der zweiten Hälfte 2009 – startet der Horrortrip. ❑

**Info:** www.idsoftware.com

JOHN CARMACK

## „PC hat an Wichtigkeit verloren."

Schlechte Aussichten für den PC als Spieleplattform? Auf der Quakecon, der hauseigenen Messe von id Software (**Doom** 3), die vom 30. Juli bis 3. August in Dallas stattfand, verblüffte Entwicklerlegende John Carmack die Spieler mit folgender Aussage: „Wir halten den PC-Markt noch immer für wertvoll [...], aber wir treffen unsere Entscheidungen nicht mehr auf seiner Grundlage. Er ist vielmehr so etwas wie der Junior-Partner in unserer Crossplattform-Strategie." Als Gründe für die schwindende Wichtigkeit des Computers nennt er vor allem die Schäden durch Software-Piraterie sowie den Wechsel vieler Spieler hin zu den Konsolen. ❑

**Info:** www.idsoftware.com



John Carmack ist technischer Direktor bei id Software.

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

## 1.000 Euro monatlich einstreichen

Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihr Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❑

**Info:** www.pcgames.de





## TOP 10 DEUTSCHLAND

| Platz | Titel | Publisher | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Das Schwarze Auge: Drakensang | dtp | Test in 09/08 | Wertung: 81 |
| 2 | Die Sims 2 | Electronic Arts | Test in 10/04 | Wertung: 90 |
| 3 | Call of Duty 4: Modern Warfare | Activision | Test in 01/08 | Wertung: 92 |
| 4 | Counter-Strike: Source | Electronic Arts | Test in 12/05 | Wertung: 92 |
| 5 | World of Warcraft: Battlechest | Activision Blizzard | Nicht getestet | Wertung: - |
| 6 | Assassin's Creed | Ubisoft | Test in 05/08 | Wertung: 83 |
| 7 | World of Warcraft: The Burning Crusade | Activision Blizzard | Test in 03/07 | Wertung: 90 |
| 8 | World of Warcraft | Activision Blizzard | Test in 02/05 | Wertung: 94 |
| 9 | Sins of a Solar Empire | Kalypso | Test in 08/08 | Wertung: 83 |
| 10 | Mass Effect | Electronic Arts | Test in 08/08 | Wertung: 85 |

[Quelle:] SATURN



RISEN

## Piranha Bytes' neues Rollenspiel

Seit der Games Convention vergangenen Jahres war es ruhig um Piranha Bytes' neues Spiel – Arbeitstitel **Projekt RPB**. Knapp 12 Monate später enthüllen die **Gothic**-Erfinder erste Infos zur Story: **Risen** – so der neue Name – versetzt Sie in eine Welt, in der die Götter immer mehr an Macht verlieren. Das öffnet fürchterlichen Kreaturen Tor und Tür, die aus lange vergessenen Ruinen strömen. In diesen warten aber nicht nur Gefahren, sondern auch legendäre Schätze auf Abenteurer. Wann Piranha Bytes' neues Werk erscheint, steht in den Sternen. ❑

**Info:** risen.deepsilver.com

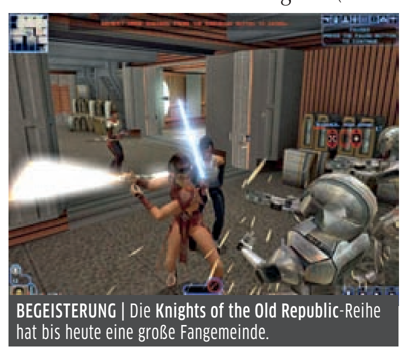
**DETAILREICH** | Die Bilder beeindrucken mit vielen Details. Sie stammen jedoch allesamt aus einem Render-Trailer, zeigen nur die Atmosphäre von **Risen**.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ONLINE

## Stellenausschreibung gesichtet?

Nach wie vor geistern Meldungen zum heiß ersehnten Online-Rollenspiel **Knights of the Old Republic Online** durch das Internet. Nachdem EA-Vorstand John Riccitiello kürzlich eingestand, dass der Titel in Entwicklung sei (wir berichteten vergangene Ausgabe), sorgte nun eine Stellenausschreibung für Aufsehen: Darin sucht LucasFilm nach Mitarbeitern für die Qualitätssicherung eines MMOs, das jedoch nicht näher benannt wird. Die Vermutung liegt nahe, dass es sich dabei um **KotOR Online** handelt. Die offizielle Ankündigung steht noch aus. ❑

**Info:** www.lucasfilm.com



**BEGEISTERUNG** | Die **Knights of the Old Republic**-Reihe hat bis heute eine große Fangemeinde.

ASSASSIN'S CREED

## Raubkopierer verklagt

SCHADENERSATZ!

Ubisoft hat scheinbar den Schuldigen für das Datenleck der PC-Version von **Assassin's Creed** gefunden. Das Spiel kursierte bereits sechs Wochen vor Veröffentlichung im Internet. Laut dem Publisher wurde die illegale Version rund 700.000 Mal heruntergeladen. Schuld trage die Produktionsfirma Optical Experts Manufacturing aus Charlotte, North Carolina. Ein Mitarbeiter verbreitete wohl eine Kopie des Titels im World Wide Web. Ubisoft verklagt OEM in drei Punkten (Urheberrechtsverletzung, Vertragsbruch und Fahrlässigkeit) auf jeweils 10 Millionen US-Dollar. ❑

**Info:** www.ubisoft.de

PC-GAMES-RANKING

## Eignungstest: Sie sind der typische **Spore**-Spieler, wenn Sie ...

**5. Freigeist** | ... im Kunstunterricht immer darauf bestanden haben, dass ein Hund mindestens sechs Beine hat.

**4. Genie** | ... in Ihrer Freizeit genetische Forschungen betreiben, um Mäuse und Katzen zu kreuzen.

**3. Tierliebhaber** | ... stundenlang vor einem Glas mit Urzeitkrebsen hocken können.

**2. Adlerauge** | ... schon immer Amöben gegeneinander kämpfen lassen wollten.

**1. Psychopath** | ... als Kind Frösche aufgeblasen haben.

STAR TREK ONLINE

# Infoflut aus den unendlichen Weiten




VIELFALT | Auf Ihren Reisen durch das All treffen Sie auf allerlei unbekannte Wesen, aber auch auf alte Bekannte wie die Borg (im Hintergrund).

## MMO-EXPERTEN

**Cryptic Studios ist kein unbeschriebenes Blatt in Sachen Online-Rollenspiele:**

**City of Heroes (2004)** Als Superheld bekämpfen Sie Schurken in Instanzen der Stadt Paragon City.

**City of Villains (2005)** Das Gegenstück zu **City of Heroes**: Sie mimen einen Superbösewicht.

**Champions Online (Herbst 2009)** Die Umsetzung des gleichnamigen Pen&Paper-Spiels. Wieder schlüpfen Sie in die Haut eines Superhelden.



PHASER AUF BETÄUBUNG! | Die Bodenkämpfe erleben Sie in der Third-Person-Ansicht.

DETAILGETREU | Die Entwickler möchten, dass alles so aussieht, wie man es aus **Star Trek** kennt.

Zur offiziellen Star Trek-Convention Anfang August in Las Vegas stellte Entwickler Cryptic Studios **Star Trek Online** vor und enthüllte interessante Details: Das Online-Rollenspiel ist 30 Jahre nach den Geschehnissen des Kinofilms **Star Trek: Nemesis** angesiedelt. Deshalb sind die meisten bekannten Charaktere nicht mehr in der Föderation, die neben den Klingonen die zweite spielbare Fraktion darstellt. Als Kapitän eines Raumschiffes verändern Sie Ihr Raumgefährt nach Lust und Laune, genauso wie die KI-gesteuerte Crew. Hauptbestandteil der Faszination **Star Trek** und des Spielverlaufs ist die Erkundung fremder Planeten. Kommt es dort zum Kampf – PvP und PvE sei Dank –, steuern Sie Ihre Mannen aus der Rückansicht, der Fokus liegt auf Action. Ganz anders sieht es bei den Raumschlachten aus. Die orientieren sich an der Vorlage, sind deshalb taktisch und darauf ausgelegt, die Schwächen der Gegner auszumachen. Das ist den Entwicklern besonders wichtig, denn **Star Trek Online** soll auf den ersten Blick an die Vorlage erinnern; entsprechend groß ist der Rechercheaufwand der Entwickler. ❑

**Info:** crypticstudios.com

GUITAR HERO: WORLD TOUR

# PC-Version in Arbeit?



Kommt da etwa ein neues **Guitar Hero** auf die PC-Spieler zu? Die ESRB, also die amerikanische USK, stufte **Guitar Hero: World Tour** für den PC mit „Teen“ ein. Activision Blizzard äußerte sich wie folgt: „Dieser Titel wurde bislang nicht angekündigt.“ Beim Entwicklerstudio Neversoft herrscht Unkenntnis bezüglich einer PC-Umsetzung: „Wir sind jedenfalls nicht dafür zuständig.“ Bleibt Aspyr, das schon **Guitar Hero** 3 für den PC entwickelte. ❑

**Info:** www.esrb.org

ARKHAM ASYLUM

# Neues Batman-Spiel von Eidos

Die August-Ausgabe des amerikanischen **Game Informers** enthüllt ein neues **Batman**-Spiel mit dem Untertitel **Arkham Asylum**. Entwickler Rocksteady Studios arbeitet daran, Publisher ist Eidos. Der Joker rekrutiert darin eine Armee von Verbrechern, nachdem ein Gefangenentransport aus dem Ruder gelaufen ist. Batman steht von da an seinen schlimmsten Feinden gegenüber. Ein Veröffentlichungstermin steht noch aus. Ebenfalls ungewiss ist, auf welchen Plattformen **Batman: Arkham Asylum** erscheint. ❑

**Info:** www.pcgames.de



Bild stammt nicht aus dem Spiel, Quelle: Warner Bros. Entertainment GmbH

10TACLE

# Deutscher Publisher stellt Insolvenzantrag

Nach der Meldung im Mai, dass 10tacle den Berliner Publisher und Entwickler TGC doch nicht übernehme, schwante Experten bereits Böses. Anfang August schaffte eine Pressemitteilung Klarheit: 10tacle ist zahlungsunfähig, stellt Insolvenzantrag, da Investoren ihren Verpflichtungen nicht nachkamen. Der Betrieb wurde größtenteils eingestellt. Experten schätzen den Schuldenberg auf 13 Millionen Euro (Quelle: Finance, Juli / August 2008).

Kurz darauf fanden sich ehemalige Mitarbeiter mit dem Studio Games Distillery neu zusammen. Das Team besteht größtenteils aus Mitarbeitern des 10tacle Studios Slowakei, das zuletzt an **Elveon** arbeitete. Was aus dem Action-Rollenspiel wird, dazu gibt es keine Stellungnahme. Gut steht es aber um das Weltraum-MMO **Black Prophecy**. Entwickler Reakktor Media GmbH arbeitet auch ohne 10tacle weiter daran. ❑

**Info:** www.10tacle.de

10T 10TACLE STUDIOS AG







**ERFOLGE** | Die größten Hits von 10tacle: die **GTR**-Reihe und **Jack Keane**.



**UNGEWISSE ZUKUNFT** | **Elveon** (links) sollte Ende 2007 erscheinen. Was nun aus dem Titel wird, ist unklar. Besser steht es dagegen um das Weltraum-MMO **Black Prophecy** (rechts).

RUNIC GAMES

## Neues Studio der Mythos-Macher




Vergangene Ausgabe berichteten wir darüber, dass es um die Flagship Studios (**Hellgate: London**) nicht gerade rosig steht. Anfang August wurde zudem bekannt, dass 15 Mitarbeiter von Flagship Seattle unter der Führung von Travis Baldree (Projektleiter von **Mythos**) und Max Schaefer (Mitgründer der Flagship Studios) ihrem Noch-Arbeitgeber den Rücken gekehrt und ein eigenes Studio gegründet haben: Runic Games. Dort arbeitet das ehemalige **Mythos**-Team an Action-Rollenspielen für den PC und die Konsolen. Wie es mit den Flagship Studios weitergeht, ist ungewiss. ❑

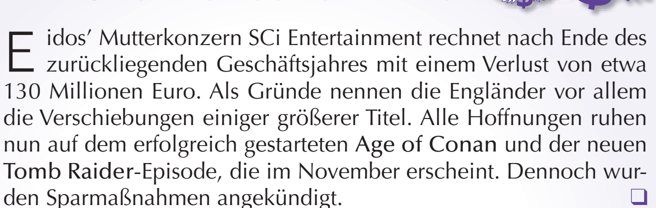
**Info:** www.runicgames.com

SCI ENTERTAINMENT

## Millionenverlust erwartet

Eidos' Mutterkonzern SCi Entertainment rechnet nach Ende des zurückliegenden Geschäftsjahres mit einem Verlust von etwa 130 Millionen Euro. Als Gründe nennen die Engländer vor allem die Verschiebungen einiger größerer Titel. Alle Hoffnungen ruhen nun auf dem erfolgreich gestarteten **Age of Conan** und der neuen **Tomb Raider**-Episode, die im November erscheint. Dennoch wurden Sparmaßnahmen angekündigt. ❑

**Info:** corporate.sci.co.uk




## Pivotal Games vor dem Aus

Erstes Opfer des Sparkurses von SCi Entertainment: **Conflict: Denied Ops**-Entwickler Pivotal Games. Meldungen zufolge hat Eidos 99 Mitarbeiter des Studios entlassen, von der verbleibenden Mannschaft erwarte man, dass sie innerhalb der kommenden drei Monate die Schreibtische räume. Lediglich zehn bis zwölf Angestellte sollen für andere Projekte übernommen werden. Eidos begründet den Schritt damit, sich auf herausragende Studios und die erfolgreichen Spiele-Reihen konzentrieren zu wollen. ❑

**Info:** www.eidos.de

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

## Konzept weiterhin in der Kritik




Vergangenes Jahr fand die überarbeitete E3 erstmals statt und musste herbe Kritik einstecken. Die Folge: Am Konzept wurde gefeilt, jedoch mit wenig Erfolg. Denn auch diesmal halten sich einflussreiche Branchenvertreter nicht mit Schelte zurück: Ubisofts Nordamerika-Geschäftsführer Laurent Detoc vergleicht die Messe mit einer „Keller-Show für Heizungsmonteure". Zu klein und zu wenig beachtet ist die Veranstaltung in Los Angeles inzwischen für viele Publisher. Außerdem gefällt der Termin Mitte Juli vielen nicht, da zu diesem Zeitpunkt wegen des nahenden Herbstgeschäfts keine großen Ankündigungen mehr möglich sind. Der Veranstalter gelobt Besserung, die E3 soll für 2009 abermals überdacht werden und wieder wachsen, nur um wie viel, ist noch zu klären. ❑

**Info:** www.e3summit08.com



„Die E3 war eine große Enttäuschung für alle."

Todd Hollenshead, Vorstand id Software



„Die Faszination ist zerstört, die E3 ist teuer und dumm!"

Dave Perry, Entwicklerlegende (**Earthworm Jim**)



„Ich hasse die E3, wie sie jetzt ist."

John Riccitiello, Vorstand Electronic Arts

# SPIELE UND TERMINE 10/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

| | | | | IM HEFT | INHALT AUF PCGAMES.DE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | PREVIEW | BILDER | VIDEO | VORSCHAU |
| A Vampyre Story | Adventure | Crimson Cow | 30. September 2008 | 06/07, 06/08 | ● | ● | ● |
| Anno 1404 | Wirtschafts-Simulation | Ubisoft | 2009 | 10/08 | – | – | – |
| Alan Wake | Action-Adventure | Microsoft | Nicht bekannt | 07/05, 08/05 | ● | ● | ● |
| Aliens: Colonial Marines | Ego-Shooter | Sega USA | 4. Quartal 2008 | 06/08 | – | – | – |
| Alpha Protocol | Action-Rollenspiel | Sega | 1. Quartal 2009 | 07/08 | – | – | – |
| Armed Assault 2 | Taktik-Shooter | Peter Games | Herbst 2008 | 04/08 | ● | – | – |
| Battlefield Heroes | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | Ende 2008 | 03/08 | ● | – | – |
| Battleforge | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | 2008 | 06/08 | ● | ● | ● |
| Borderlands | Ego-Shooter | Take 2 | 4. Quartal 2008 | 03/08 | ● | – | ● |
| Brothers in Arms: Hell's Highway | Ego-Shooter | Ubisoft | September 2008 | 06/06, 10/06, 02/08 | ● | ● | – |
| Call of Duty: World at War | Ego-Shooter | Activision Blizzard | Herbst 2008 | 08/08 | ● | – | – |
| Codename: Panzers – Cold War | Echtzeit-Strategie | 10tacle | Nicht bekannt | 12/07, 05/08 | ● | – | ● |
| Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | 30. Oktober 2008 | 04/08, 08/08 | ● | ● | ● |
| Crysis Warhead | Ego-Shooter | Electronic Arts | 18. September 2008 | 08/08 | ● | ● | – |
| Damnation | Action-Adventure | Codemasters | 4. Quartal 2008 | 05/08 | ● | – | ● |
| Dead Space | Action-Adventure | Electronic Arts | 30. Oktober 2008 | 03/08 | ● | ● | – |
| Der Herr der Ringe: Conquest | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | Herbst 2008 | 07/08 | ● | ● | – |
| Der Pate 2 | Action-Adventure | Electronic Arts | 4. Quartal 2008 | 10/08 | – | – | – |
| Diablo 3 | Action-Rollenspiel | Vivendi | Nicht bekannt | 09/08 | ● | ● | ● |
| Die Sims 3 | Aufbau-Strategie | Electronic Arts | 2009 | 06/08 | ● | – | – |
| Duke Nukem Forever | Ego-Shooter | Nicht bekannt | Nicht bekannt | 03/08 | ● | – | ● |
| Fallout 3 | Rollenspiel | Bethesda Softworks | 3. Quartal 2008 | 09/07, 06/08 | ● | ● | ● |
| Far Cry 2 | Ego-Shooter | Ubisoft | Oktober 2008 | 10/07, 03/08, 08/08, 09/08 | ● | ● | ● |
| Ghostbusters: Das Videospiel | Action-Adventure | Vivendi | 4. Quartal 2008 | 02/08, 08/08 | ● | ● | ● |
| Gothic 4: Arcania | Rollenspiel | Jowood | 2009 | 06/08 | ● | ● | – |
| Grand Theft Auto 4 | Action-Adventure | Take 2 | 21. November 2008 | 04/08, 07/08 | ● | ● | ● |
| Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | NC Soft | Nicht bekannt | 05/07, 08/08 | ● | – | ● |
| Just Cause 2 | Action | Eidos | 2008 | 04/08 | ● | – | ● |
| King's Bounty: The Legend | Runden-Strategie | Flashpoint | 4. Quartal 2008 | 05/08, 07/08 | ● | ● | ● |
| Left 4 Dead | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | 4. November 2008 | 12/07, 04/08 | ● | ● | ● |
| Legendary | Ego-Shooter | Atari | 3. Quartal 2008 | 05/08 | ● | ● | ● |
| Mafia 2 | Action-Adventure | Take 2 | 2008 | 11/07 | ● | ● | ● |
| Mirror's Edge | Action-Adventure | Electronic Arts | 11. November 2008 | 05/08 | ● | ● | ● |
| Operation Flashpoint 2: Dragon Rising | Taktik-Shooter | Codemasters | 2009 | 12/07 | ● | ● | ● |
| Prince of Persia | Action-Adventure | Ubisoft | 4. Quartal 2008 | 08/08 | ● | ● | – |
| Project Origin | Ego-Shooter | Warner Bros. Interactive | Herbst 2008 | 08/08 | ● | ● | – |
| Prototype | Action-Adventure | Sierra | 3. Quartal 2008 | 06/08 | ● | ● | – |
| Sacred 2: Fallen Angel | Action-Rollenspiel | Deep Silver | 2. Oktober 2008 | 01/07, 07/08 | ● | ● | ● |
| Starcraft 2 | Echtzeit-Strategie | Vivendi | 2009 | 08/07, 07/07, 05/08 | ● | ● | ● |
| Tiberium | Ego-Shooter | Electronic Arts | 2008 | 05/08 | ● | ● | ● |
| The Crossing | Ego-Shooter | Arkane Studios | 2008 | 09/07 | ● | ● | ● |
| The Whispered World | Adventure | Daedalic Entertainment | Herbst 2008 | 07/08 | ● | – | – |
| This is Vegas | Action-Adventure | Midway | 3. Quartal 2008 | 04/08 | ● | – | ● |
| Warhammer 40.000: Dawn of War 2 | Echtzeit-Strategie | THQ | 2009 | 07/08 | ● | ● | – |
| Warhammer Online: Age of Reckoning | Online-Rollenspiel | GOA | 3. Quartal 2008 | 11/07, 09/07, 06/08 | ● | ● | ● |
| World in Conflict: Soviet Assault | Echtzeit-Strategie | Vivendi | Herbst 2008 | 02/08 | ● | – | - |
| World of Warcraft: Wrath of the Lich King | Online-Rollenspiel | Vivendi | 4. Quartal 2008 | 10/07, 07/08 | ● | ● | ● |

# GEWINNSPIEL

Zusammen mit Electronic Arts verlosen wir einmal **Spore** in der Galactic Edition, dreimal **Spore** und fünf individuelle **Spore**-T-Shirts. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

**Wie heißt der Schöpfer von Spore?**

A | Will Rougt

B | Will Wright

## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Electronic Arts GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
**Teilnahmeschluss: 30. September 2008**




**1x** Spore Galactic Edition

**3x** Spore

**5x** **Spore**-T-Shirt, das individuell mit einer von Ihnen geschaffenen Kreatur bedruckt wird




**ARTENREICH** | Minimaps gibt es heute in den verschiedensten Ausführungen und mit den wildesten Funktionen. Zudem sind sie in fast allen Spielgenres zu finden.

# Minimaps in Spielen

**Von:** Sebastian Weber

## Die Navigationssysteme der PC-Spiele. Was wären wir nur ohne sie?

**WEBCODE**
• **Minimap-Quiz: 26PU**

**WUSSTEN SIE, ...**

... dass **Supreme Commander**, obwohl man dort stufenlos aus der Welt herauszommen konnte, zusätzlich eine zommbare Minimap anbot?

... dass Sie in **Die Siedler 2** verschiedene Ansichten, zum Beispiel Militär oder Wirtschaft, in der Minimap durchschalten konnten?

... dass es für **World of Warcraft** allerlei Add-ons von Fans gibt, mit denen Sie die Minimap nach Ihren Wünschen verändern können?

Orientierungsgrundlage, Strategiehilfe, Gedächtnisstütze – Minimaps erfüllen heutzutage jede Menge Aufgaben, oftmals mehrere zugleich. Schaut man 20 Jahre zurück, fällt es schwer, Spiele zu finden, in denen die kleinen Landkarten vorhanden waren, um den Nutzer durch die virtuellen Welten zu geleiten – erste bekannte Vertreter sind zum Beispiel **Civilization** (1991) oder **Dune 2** (1992).

Heute findet man Minimaps in beinahe allen Genres: Rollenspiele wie **Das Schwarze Auge: Drakensang**, Shooter des **Crysis**-Kalibers, Strategiespiele à la **Command & Conquer**, ja sogar Sportspiele, etwa **FIFA** oder **Race Driver: Grid**, kommen nicht mehr ohne die Miniaturabbildung der Spielwelt aus. Grund dafür ist sicher das Bestreben vieler Entwickler, ihre Spiele für eine möglichst breite Masse zugänglich zu machen, sodass der Spieler nicht droht, hilflos vor dem Bildschirm zu verzweifeln.

Genauso unterschiedlich wie die Spielekategorien, in denen die Minimaps vorkommen, sind auch die Funktionsweisen. Manche sind anfangs verdeckt und zeigen erst nach und nach, was die Spielwelt zu bieten hat; sie laden also dazu ein, auf Erkundungstour zu gehen. Andere dagegen machen von Anfang an kein Geheimnis daraus, was den Spieler erwartet, und geben unverhohlen Gegner, Aufgaben oder interessante Orte preis. Beides hat seine Vor- und Nachteile:

Bei Strategiespielen ist es natürlich sinnvoll, nicht gleich alles zu verraten. Denn von Beginn an zu wissen, wo welche Ressource versteckt und welcher Gegner stationiert ist, schmälert den Spielspaß enorm. Auch die sogenannten Open-World-Spiele – sei es **Grand Theft Auto 4**, **Gothic 3** oder **Oblivion** – profitieren davon, sich erst nach und nach – im wahrsten Sinne des Wortes – in die Karten schauen zu lassen. Das weckt den Erkundungstrieb des Spielers, rechtfertigt die riesige Welt und schafft lange Spielzeit. Paradebeispiel hierfür ist **Gothic 2**, das zwar seine Welt offenlegt, questrelevante Punkte aber nicht direkt verzeichnet. Auch die Macher von **Divinity 2: Ego Draconis** werkeln in diese Richtung und verzichten bewusst darauf, mit Markierungen dem Spieler die Richtung zu weisen. Doch die Gefahr, dass der Spieler in einer zu erkundenden Welt verloren geht oder keinen blassen Schimmer hat, was als Nächstes zu tun ist, hängt dann wie ein Damoklesschwert über den kreativen Köpfen der Entwickler.

Zeigt die Minimap von vornherein an, wo man zunächst hinsollte oder wo ein Auftrag wartet (Beispiel: **Das Schwarze Auge: Drakensang**), fühlt sich der Spieler bei der Hand genommen und durch die umfangreichen Welten geführt, büßt aber gleichzeitig die häufig geforderte spielerische Freiheit ein. Unsere Leser sind sich in Bezug auf diesen Punkt uneinig, wobei das Gros lieber zielstrebig von einer wichtigen Stelle zur anderen spurtet, als seinen Entdeckertrieb auszuleben (siehe Umfragen).

Auffällig ist, dass den Teilnehmern an unserer Erhebung vor allem die Minimaps der Online-Rollenspiele gefallen. **World of Warcraft**, **Der Herr der Ringe Online** und **Age of Conan** werden immer wieder genannt. Letzteres gerade wegen der Möglichkeit, eigene Notizen auf der Karte zu verewigen. Das steht in der Wunschliste für die perfekte Minimap weit oben. ❑

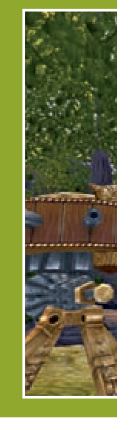
## DIE MACHEN ES RICHTIG:

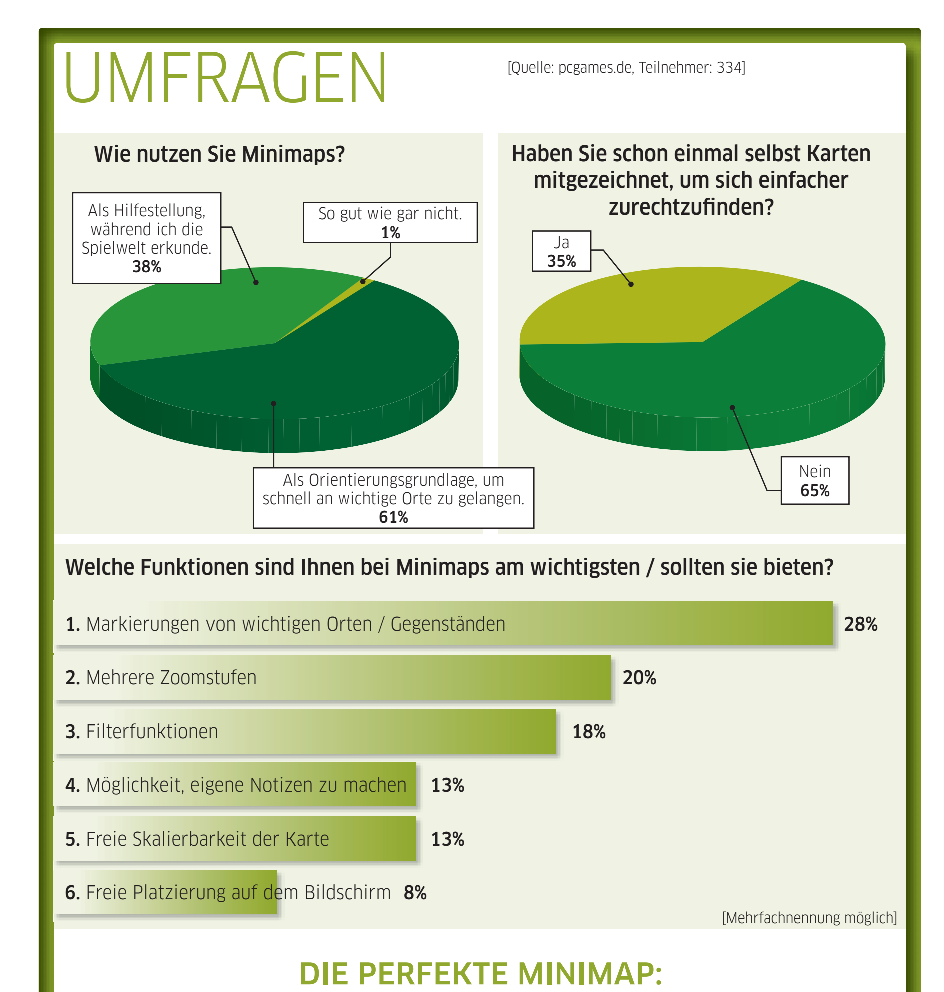
**Es gibt viele Spiele, die eine bedienerfreundliche oder umfangreiche Minimap bieten. Wir stellen Ihnen drei Beispiele vor.**



◀ **Age of Conan: Hyborian Adventures**
Das Online-Rollenspiel des norwegischen Entwicklers Funcom bietet eine frei zoombare Karte, auf der sich Spielhilfen ein- und ausblenden lassen. Außerdem besitzt sie eine Notizfunktion – für Rollenspieler ein Traum.

▶ **Warhammer Online**
Ebenfalls ein Online-Rollenspiel, aber noch nicht erschienen. Trotzdem bietet der Titel von EA Mythic schon eine komfortable Karte: Alle Questziele auf einen Blick und per Mouse-over gibt es sogar den aktuellen Status Ihrer Aufgaben (zum Beispiel „3 von 5 Ogerköpfen aufgesammelt“). Wie sich **Warhammer Online** sonst schlägt, erfahren Sie in unserer Vorschau ab Seite 60.






## DIE PERFEKTE MINIMAP: DIESE FUNKTIONEN WÜNSCHEN SICH UNSERE LESER

**hpp1230** | „Ich möchte eigene Notizen machen können."

**KeyMo** | „Ich hätte gern die Möglichkeit, eigene Farbeinteilungen festzulegen, damit Gegner, Verbündete oder Quest-Orte leichter zu erkennen sind."

**Daffy-Vader** | „Eine Minimap soll die Orientierung ermöglichen, ohne alle wichtigen Orte oder Personen vorwegzunehmen, damit das Erkunden noch Spaß macht."

**Knallbumm** | „Die Minimap sollte sich entweder mit dem Spieler drehen oder zumindest die Blickrichtung der Figur anzeigen."

## DIE MACHEN ETWAS FALSCH:

**Es gibt aber auch Exempel, wie eine Minimap nicht sein sollte, und Spiele, in denen man sich dringend eine wünscht:**

**▼ Space Siege**
Chris Taylors Actionspiel hat keine Minimap. So hilft es nur, immer wieder den Spielverlauf zu pausieren, um auf die Karte zu schauen. Sonst verliert man sich in den trostlosen Gängen. Wie sich der Titel im Übrigen schlägt, verrät unser Test ab Seite 94.





**▲ Assassin's Creed**
Die kleine Karte, die Sie durch Altairs Abenteuer leiten soll, ist lediglich ein Radar, das wichtige Orte und ausschnittweise Passanten anzeigt. Was dazwischen an Straßen und Gebäuden zu erwarten ist, erfahren Sie nur auf der großen Karte.



**▲ Lost Planet**
Damit Sie sich auf E.D.N. III, der Welt von Capcoms Alienballerei, nicht verlaufen, spendieren Ihnen die Entwickler ein Radar. Das zeigt aber nur Gegner und Gegenstände an, nicht den Weg dorthin – keine große Hilfe.





**▲ Grand Theft Auto 4**
Da es endlich auch für PC angekündigt wurde, dürfen Sie sich schon einmal auf die übersichtliche Kartenfunktion des Gangsterspiels freuen. Ein Navigationssystem lotst Sie an jeden beliebigen Punkt der riesigen virtuellen Welt und reagiert prompt, falls Sie vom Weg abkommen. Vorbildlich!









**WER IST EIGENTLICH DIESER LAN UND WARUM MACHT ER SO VIELE PARTYS?**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 € 14,90



**UNREAL: TOURNAMENT 3**
T-Shirt, weiß
Größen: M, L, XL
T-908.05 € 19,90




**WORLD OF WARCRAFT: ALLIANCE CREST**
T-Shirt, Navy · Größen: M, L, XL
T-903.45 € 19,90




**WORLD OF WARCRAFT: HORDE CREST**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-903.55 € 19,90




**DIRECTOR'S CUT SHIRTS: METACORTEX**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-911.40 € 16,90




**‚KILLER-SPIEL' SPIELER: LAUF SO SCHNELL DU KANNST**
T-Shirt, schwarz. · Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 € 14,90




**VIDEO GAMES RUINED MY LIFE**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-893.00 € 15,90




**DIRECTOR'S CUT SHIRTS: PRIVATE INVESTIGATOR**
T-Shirt, braun
Größen: M, L, XL
T-911.35 € 16,90




**DIRECTOR'S CUT SHIRTS: LET'S GO BOWLING**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-894.55 € 16,90




**THE DUDE MINDS**
T-Shirt, Stahlblau
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.30 € 15,90




**COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.25 € 14,90




**CHUCK YOU**
T-Shirt, grau · Größen: M, L, XL
T-902.65 € 15,90




**OH WHEN THE SAINTS...**
T-Shirt, schwarz
„...wir watten durch ein Meer von Blut…
Größen: M, L, XL, XXL
T-908.85 € 17,90




**AKTE X - JENSEITS DER WAHRHEIT**
T-Shirt, navy
Das offizielle Film-Shirt zu ‚The X-Files: I Want to Believe'.
Größen: M, L, XL
T-909.40 € 19,90

**ORANGE COUNTY CHOPPERS ‚BIKE TECH'**
T-Shirt mit aufwendigem Backprint, braun
Größen: M, L, XL, XXL
T-905.80 € 29,90







**DIRECTOR'S CUT SHIRTS: MIYAGI DO**
T-Shirt, grau
Größen: M, L, XL
T-911.05 € 16,90



**THE PUNISHER: WHITE SKULL LOGO**
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL
T-900.70 € 19,90




**I SMOKE! FUCKIN DEAL WITH IT**
T-Shirt, weiss
Größen: M, L, XL
T-911.10 € 15,90

**OLDSCHOOL SAILOR TATTOOS: LIFE IS SHORT**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-909.30 € 19,90




**ICH WÄR LIEBER REICH...**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-911.25 € 14,90

**Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle**

## HOL DIR DEN GRATIS-KATALOG UNTER
# www.closeup.de




**EVOLUTION**
Something, somewhere went terribly wrong
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL, XXL
**T-859.40 € 15,90**

**ICH KANN TÄGLICH...**
…nur einen Menschen glücklich machen!
HEUTE IST NICHT DEIN TAG !
(Morgen auch nicht)
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL
**T-909.90 € 13,90**




**FOLIENGRILLER SIND VERBRECHER**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-899.20 € 14,90**

**SONNENBRILLE ‚NEO' STYLE**
Gläser aus bruchsicherem, kratzfestem Polycarbonat, UVA und UVB Schutz
**Z-837.225 € 9,99**

**VIP LOUNGE BETTWÄSCHE**
Diese Bettwäsche ist mit einem hochwertigem Golddruck versehen.
Aufdruck: Kissen: Members Only
Decke: VIP Lounge
Maße_ 80x80/135x200cm
**T-910.15 € 39,90**




**THE SIMPSONS: HOMER USB-HUB (4 PORTS)**
Bei jedem Plug-in dreht sich Homer und schreit ‚Woohooo'!
Maße: 14 cm
**Z-837.075 € 22,90**

**THE SIMPSONS: SPRINGFIELD ROCKS**
T-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L, XL, XXL
**T-892.65 € 16,90**



**WORLD OF WARCRAFT: DRAENEI PALADIN DELUXE ACTIONFIGUR**
Actionfigur, aus Kunststoff
Hersteller: DC Direct
Maße: 30x33 cm
**H-830.945 € 34,90**

**HALO 3: MASTER CHIEF**
Detailreiche Actionfigur aus Kunststoff
Ob Flood oder Allianz - den Masterchief bringt so schnell nichts und niemand in Verlegenheit. Coole Actionfigur zum XBox Kracher Halo.
Hersteller: McFarlane
Maße: 13 cm
**H-831.045 € 17,90**

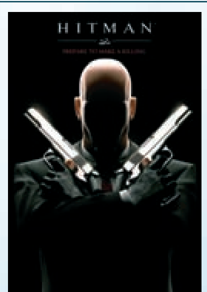
**GEARS OF WAR SERIES 1: MARCUS**
Detailreiche Actionfigur aus Kunststoff, inkl. Zubehör
Hersteller: NECA
Maße: 17,8 cm
**H-831.205 € 17,90**

**GEARS OF WAR**
Umhängetasche, schwarz,
Maße: 36x32x12 cm
**Z-836.820 € 39,90**

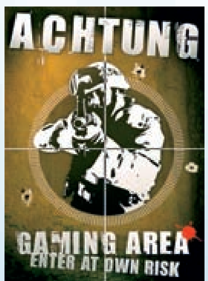
**PATRONENGÜRTEL**
Gürtel (150cm!) mit Fake-Patronen bestückt, als Deko oder Kostümaccessoire!
**Z-837.555 € 12,90**



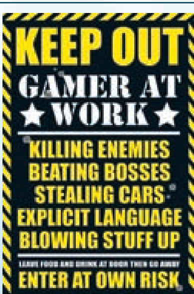
**BUD SPENCER & TERENCE HILL**
Poster · 91,5x61 cm
**G-843.930 € 7,99**




**HITMAN (PC-GAME)**
Poster · 61x91,5 cm
**G-844.395 € 6,99**



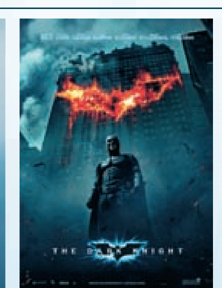

**ACHTUNG, GAMING AREA!**
Poster · 61x91,5 cm
**G-839.170 € 6,99**




**KEEP OUT - GAMER AT WORK**
Poster · 61x91,5 cm
**G-846.075 € 6,99**



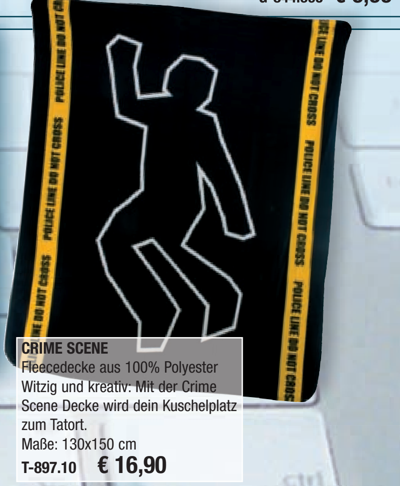

**BATMAN: JOKER**
Poster · 56,8x86,3 cm
**G-845.730 € 7,99**




**BATMAN: THE DARK KNIGHT**
Poster · 68x98 cm
**G-846.160 € 7,99**




**WWE THE UNDERTAKER**
Strandtuch,
Material: 100% Baumwolle
Maße: 78x148 cm
**T-909.15 € 19,90**




**CRIME SCENE**
Fleecedecke aus 100% Polyester
Witzig und kreativ: Mit der Crime Scene Decke wird dein Kuschelplatz zum Tatort.
Maße: 130x150 cm
**T-897.10 € 16,90**



## 5XL-SHIRT
**Coole Motive für ‚stärkere' Männer.**

Deutscher Markenbuddha

**DEUTSCHER MARKENBUDDHA**
T-Shirt, schwarz
Größen: XXL, XXXL, 4XL, 5XL
**T-908.70 € 19,90**

**...SCHWERER ZU ENTFÜHREN**
T-Shirt, schwarz-
Größen: XXL, XXXL, 4XL, 5XL
**T-908.80**
**€ 19,90**

Dicke sind schwerer zu entführen

**JACK DANIEL'S: HORSE**
2 Whiskey-Gläser im Geschenkkarton
Maße: 9 cm
**Z-832.105 € 8,99**

## SO BESTELLST DU:
**www.closeup.de**
Bestellhotline 0,14 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
**01805/7570-102**
Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
**0820/203090**

**Bitte Stichwort „X130" angeben!**
- **Ab einem Bestellwert von € 75,- versandkostenfrei!**

**Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern** · Versandkosten: BRD € 3,90 · A/CH € 5,50 • Zahlung per Kreditkarte, PayPal, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme* (nur BRD). Die Bestellung kann gem. BGB innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Widerrufsfrist beginnt in jedem Fall frühestens mit Erhalt der Ware und Erhalt dieser Belehrung in Textform. * Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00. · Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

**Von:** Evelyn Miksch

Hollywood hat die Spiele-Industrie erfasst: Bekannte Stimmen sprechen, Stars treten auf – manchmal umsonst, aber nie kostenlos.

## STRANGLEHOLD (DT.)

Einige Promis verleihen den Protagonisten in Spielen nicht nur ihre Stimme. 2007 erschien das Actionspiel **Stranglehold (dt.)**; dessen Hauptfigur Inspektor Tequila erhielt auch das Aussehen von Stimmgeber Chow Yun-Fat (bekannt aus **Tiger & Dragon**). Das cineastische Spielerlebnis profitierte deutlich von dem Star-Bonus.

Bildquelle: 20th Century Fox

## LEGEND: HAND OF GOD

Die Zusammenarbeit mit Cosma Shiva Hagen war für dieses Action-Rollenspiel besonders umfassend: Die deutsche Schauspielerin vertonte nicht nur die Lichtelfe Luna, sondern lieh dem Fabelwesen auch ihr Aussehen. Zusätzlich fungierte die Tochter von Sängerin Nina Hagen als Werbeträger und erschien unter anderem in Heftanzeigen.

Bildquelle: 7 Zwerge – Der Wald ist nicht genug United International Pictures

## COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

In kaum einer anderen Spielereihe sind so viele bekannte Akteure zu sehen wie bei **Command & Conquer**. Michael Ironside (rechts im Bild) gab sich zum Beispiel als GDI-General Jack Granger die Ehre. Billy Dee Williams (links), der als Lando Calrissian in **Star Wars: Das Imperium schlägt zurück** berühmt wurde, übernahm die Rolle seines Vorgesetzten.

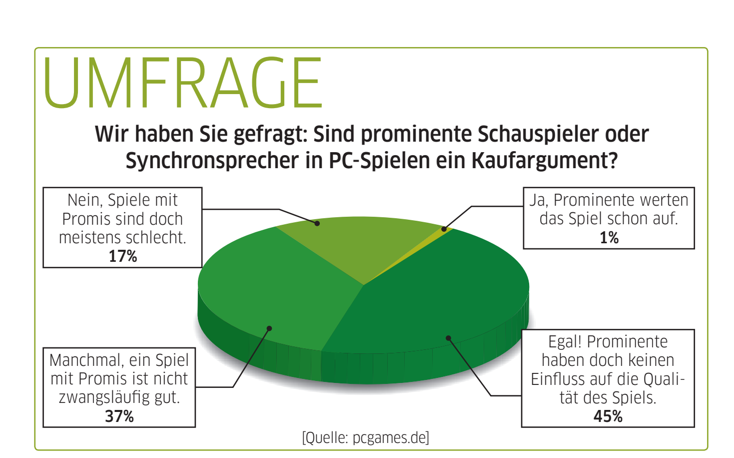
# Prominente in Computerspielen

Die deutsche Stimme von Bruce Willis gehört Manfred Lehmann, Gesicht unbekannt. Liefe er auf der Straße, niemand spräche ihn an – solange er den Mund hielte. Wie er wohl an der Fleischtheke einkauft? „Zehn Gramm hiervon und geben Sie mir etwas von der Schweineba… äh, vom Schweinefleisch."

**Mit dem Wiedererkennungswert** markanter Stimmen werben deutsche Spiele-Publisher: in Pressemitteilungen, Newslettern, auf Packungen. Man könnte meinen, dass sie der Prominenz einen höheren Stellenwert zurechnen als dem Produkt. Doch Hersteller zünden solche Werbebomben zu Recht, denn ein hohes Star-Aufkommen vermag durchschnittliche in gute Spiele zu verwandeln und gute in großartige.

Was wäre zum Beispiel Stranglehold (dt.) ohne Regisseur John Woo als Berater und Schauspieler Chow Yun-Fat als Held? Deren Auftritt hievte den Third-Person-Shooter knapp aus der kommerziellen Versenkung. Glücklicher erging es Wing Commander 3: Mark Hamill gab den Hauptdarsteller des Weltraum-Shooters – die Rolle war ihm auf den Leib geschrieben, weil er sich bereits mit Star Wars in die Erinnerungen der Fans gebrannt hatte. Was sein Honorar anbelangt, so kursiert im Internet der Wert 16 Millionen US-Dollar – eine beachtliche Summe, falls sie stimmt. Das Risiko ging jedenfalls auf: Die Presse applaudierte, lobte den Erzählstil. Die Spieler kauften, kauften, kauften – schon war ein Hit geboren. Wären die Darsteller unbekannt gewesen, vielleicht hätte man die Videos als substanz- und seelenlosen interaktiven Film abgestempelt.

**Star-Power kostet Geld.** Deshalb muss scharf überlegen, wer Prominenz auf den Plan ruft. Wie sich die Hersteller zuletzt darin geschlagen haben, lesen Sie hier. ❑




## SCHAUSPIELER IN FILMSZENEN

**Shakespeare meinte einst: Schauspieler sind die Spiegel unseres Zeitalters. Etwa eine Erklärung für das wachsende Star-Aufkommen in Spielen? Hier erfahren Sie, wer in welchem Spiel zu sehen ist und aus welchem Film Sie den Schauspieler kennen.**

WUSSTEN SIE, DASS …


Clive Owen
Bildquelle: United International Pictures

… der charismatische Engländer während seiner Rolle in **Privateer 2: The Darkening** vergleichsweise unbekannt war? Erst seit **King Arthur** (2004), **Sin City** (2005), **Closer** (2004) oder **Children of Men** (2006) muss er Autogramme geben.

### PRIVATEER 2: THE DARKENING (1996)

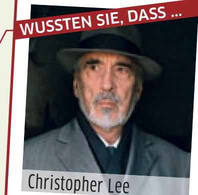
**Lev Arris**: Clive Owen
**David Hassan**: Christopher Walken (**Batmans Rückkehr**)
**Joe the Bartender**: John Hurt (**V wie Vendetta**)
**Xavier Shondi**: Jürgen Prochnow (**The Da Vinci Code, Dune**)

## FILMSTARS ALS SPRECHER

**Prominente Stimmen aus Hollywood sind in amerikanischen Spielen keine Seltenheit. In dieser Liste sehen Sie, welche Spielfigur von welchem Star ihre Stimme erhielt und aus welchem Film Sie den Schauspieler kennen.**

### DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE (2004)
**Gandalf:** Ian McKellen (**X-Men** 1-3)
**Saruman:** Christopher Lee

**WUSSTEN SIE, DASS ...**



Christopher Lee
Bildquelle: Tobis Film

... der britische Schauspieler (Jahrgang 1922) vorwiegend die Rollen von fiesen Bösewichtern übernimmt? In **Der Herr der Ringe** spielt er den Magier Saruman und leiht der Figur in allen Spielen auch seine Stimme. Außerdem ist er in **Freelancer**, **Everquest 2** und **Conquest: Frontier Wars** zu hören.

### EVERQUEST 2 (2005)
**Lucan D'Lere:** Christopher Lee
**Queen of Qeynos:** Heather Graham (**Boogie Nights**, **Austin Powers 2**)

### GUN (2005)
**Ned White:** Kris Kristofferson (**Blade**)
**Reverend Josiah Reed:** Brad Dourif (**Der Herr der Ringe**, **Dune**)
**Mayor Brown:** Ron Perlman (**Hellboy**, **Die Stadt der verlorenen Kinder**)
**Clay Allison:** Tom Skerritt (**Alien**, **Contact**)

**WUSSTEN SIE, DASS ...**

Ron Perlman
Bildquelle: Columbia Tristar

... der 58-Jährige in Deutschland als Mönch Salvatore in **Der Name der Rose** (1986) bekannt wurde? Er vertonte zum Beispiel den Protagonisten in **Fallout 1** und **2**, **Turok** sowie **Halo 2**. Einige Trickfilmfiguren verdanken ihm ebenfalls ihre Stimme.

### GTA – SAN ANDREAS (2005)
**Mike Toreno:** James Woods (**Contact**)
**The Truth:** Peter Fonda (**Easy Rider**)
**Madd Dogg:** Ice-T
**Officer Tenpenny:** Samuel L. Jackson (**Pulp Fiction**, **Shaft**, **Black Snake Moan**)

### FALLOUT 3 (2008)
**Erzähler:** Ron Perlman
**Vater:** Liam Neeson (**Königreich der Himmel**, **Star Wars: Episode 1**, **Nell**)
**Präsident:** Malcom McDowell (**I Spy**)

## DEUTSCHE SYNCHRONSTIMMEN INTERNATIONALER SCHAUSPIELER

**Vor einem Jahrzehnt Ausnahme, inzwischen Usus im Business: Laut tönen die Werbetrommeln, sobald ein Hersteller bekannte Sprecher verpflichtet. Insbesondere Adventures profitieren davon, wenn sich die deutschen Stimmen von Hollywood-Helden um die Vertonung der Figuren kümmern.**

### OUTCAST (1999)
**Cutter Slade:**
Manfred Lehmann (Bruce Willis)

**WUSSTEN SIE, DASS ...**

Manfred Lehmann
Bildquelle: Agentur Stimmgerecht

...der Berliner nicht nur die deutsche Stimme für Bruce Willis ist, sondern auch für Gérard Depardieu und Kurt Russell? Auch für die Spiele **Outcast**, **Earth 2160** und **Drakensang** stand der Schauspieler im Tonstudio.

### ANKH (2005)
**Assil:** Oliver Rohrbeck (Ben Stiller)
**Thara:**
Ranja Bonalana (Reese Witherspoon )

### JACK KEAN (2007)
**Jack:** David Nathan (Johnny Depp)
**Amanda**: Bianca Krahl (Charlize Theron)
**Dr. T:** Udo Schenk (Kevin Bacon)
**Montgomery:**
Thomas Danneberg (John Cleese)

### GOIN' DOWNTOWN (2008)
**Jack:** Jan Odle (Will Smith)
**Isabel:** Petra Barthel (Nicole Kidman)
**Khan:** Bernd Vollbrecht (Antonio Banderas)

### EXPERIENCE112 (2008)
**Lea Nichols:** Ranja Bonalana (Evangeline Lilly alias Kate in **Lost**)

### UNDERCOVER: OPERATION WINTERSONNE (2006)
**John Russell:** Thomas Karallus (Kevin James)

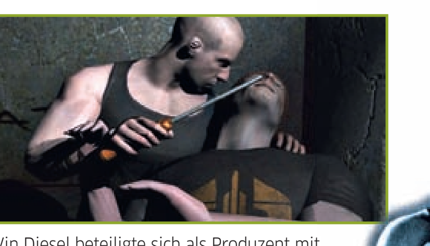
## KINGDOM HEARTS 1 + 2

**Kein Spiel bietet ein derartiges Aufgebot an berühmten Stimmen. Denn fast alle Sprecher vertonten schon die jeweilige Figur im dazugehörigen Disney-Film. Hier ein Auszug der englischsprachigen Promi-Synchronsprecher in Kingdom Hearts 1 und 2:**

- **Sora:** Haley Joel Osment (**The Sixth Sense**)
- **Hercules:** Sean Astin (**Der Herr der Ringe**)
- **Hades:** James Woods (**Vampires**, **Contact**)
- **Kairi:** Hayden Panettiere (**Heroes**)
- **Aerith Gainsborough:** Mena Suvari (**American Pie**)
- **Little Chicken:** Zach Braff (**Scrubs**)
- **Mufasa:** James Earl Jones (**Star Wars**)
- **Ansem:** Billy Zane (**Titanic**)
- **Leon:** David Boreanaz (**Angel: Jäger der Finsternis**)

## TOP

**Besonders positiv wirkt sich der Promi-Bonus in dem großartigen Shooter The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay aus.**



Vin Diesel beteiligte sich als Produzent mit seinem Unternehmen Tigon Studios an der Entwicklung. Die deutsche Version blieb im englischen Ton unberührt, damit Kunden auch hierzulande die markante Stimme des Action-Helden hören. Davon abgesehen: Dass Spiele zu Filme gelingen können, dafür liefert dieses Action-Adventure den Beweis.

## FLOP

**Für Die Siedler 5: Das Erbe der Könige begab sich TV-Satiriker Oliver Kalkofe ins Tonstudio. Über das Ergebnis lässt sich streiten.**



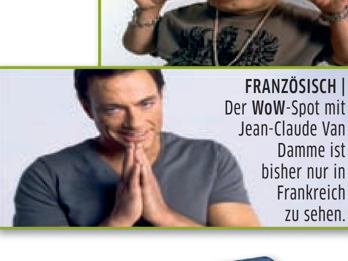
Kalkofe übernimmt im Wusel-Aufbauspiel die Rolle des königlichen Ratgebers. Seine Kommentare irritieren zunächst, später kosten sie Nerven. Lustig sind sie übrigens auch nicht. So was passiert, wenn Promis für Rollen sprechen, mit denen keine Identifikation klappt.

Bildquelle: Constantin Filmverleih

## SO WIRBT MAN RICHTIG

**Prominente in Werbespots: eine Kombination, so verbreitet wie „Strg", „Alt" und „Entf". Und eine, die ihre Wirkung nicht verfehlt.**

Blizzard trifft mit seiner Werbekampagne für **World of Warcraft** ins Schwarze. Zur besten Sendezeit im TV und auf bekannten Websites fragen Mr T., William Shatner und Verne Troyer: „Was spielst du?" Weltbekannte Stars stellen sich und ihre **WoW**-Charaktere vor. Eine derart publikumsnahe Werbung hat Seltenheitswert. Ob Blizzard damit Verkäufe ankurbeln oder bloß unterhalten wollte: schwer einzuschätzen. Denn **WoW** zählt bereits über zehn Millionen Abonnenten.



**FRANZÖSISCH |** Der **WoW**-Spot mit Jean-Claude Van Damme ist bisher nur in Frankreich zu sehen.

### WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER (1994) WING COMMANDER 4: THE PRICE OF FREEDOM (1996)
**Maj. Jace Dillon**:
Josh Lucas (**A Beautiful Mind**)
**Capt. William Eisen**:
Jason Bernhard (**Der Dummschwätzer**)
**Col. Christopher Blair**:
Mark Hamill (**Star Wars**)
**Adm. Geoffrey Tolwyn**:
Malcom McDowell (**Uhrwerk Orange**, **Caligula**)
**James Paladin Taggart:**
John Rhys-Davies (**Der Herr der Ringe**)
**Maj. Todd ‚Maniac' Marshall:**
Thomas F. Wilson (**Zurück in die Zukunft**)

### BLACK DAHLIA (1998)
**Walter Pensky**: Dennis Hopper (**Easy Rider**)

### COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN (1999)
**Michael McNeil:**
Michael Biehn (**Terminator**, **The Rock**)
**James Solomon:**
James Earl Jones (**Star Wars: Episode 3**)
**Oxanna Kristos:**
Monika Schnarre (**Andromeda**)

### COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 2 (2001)
**President Dugan:** Ray Wise (**Twin Peaks**)
**Yuri:** Udo Kier (**Blade**, **End of Days**)

### COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS (2007)
**Kilian Qatar:**
Tricia Helfer (**Battlestar Galactica**)
**Jack Granger:**
Michael Ironside (**Starship Troopers**)
**Ajay:** Josh Holloway (**Lost**)
**Kirce James:** Jennifer Morrison (**Dr. House**)
**Redmond Boyle:**
Billy Dee Williams (**Star Wars**)




**DER PREIS DES PREISENS |** Links: Die Verpackung des Adventures **eXperience112** inklusive Werbung zur Synchronstimme: „(...) Kate aus **Lost**". Rechts: Die englische **Everquest 2**-Packung. Nirgendwo finden sich Nennungen zu den Sprechern. Vielleicht verlangten die Stars dafür Geld – nicht unüblich.

## VÖLLIG DANEBEN?!

**Gute Ideen, die den Käufern zu abgefahren erschienen, aufgewärmte Konzepte, die immer wieder funktionieren. Wir stellen exemplarisch vor: von völlig abgefahren (rot) bis Mainstream pur (grün).**




**GEHIRNWÄSCHE** | Einer solchen hätte es wohl bedürft, um die Spieler davon zu überzeugen, Tim Schafers **Psychonauts** zu kaufen. Dabei ist das Jump & Run, in dem Sie Köpfe anderer Menschen bereisen, qualitativ über jede Kritik erhaben.




**IDEENREICHTUM** | Ehemaligen **C&C**-Schöpfern mangelte es daran nicht bei der Umsetzung von **Universe at War**. Das überdurchschnittlich gute Strategiespiel wollte trotzdem kaum jemand haben.

**SCHÖPFERISCH TÄTIG** | Das war nicht nur Peter Molyneux, das konnten Sie auch selber in **The Movies** sein. Das Spiel überzeugte Kritiker meist, Käufer fand es weniger als erwartet.

# Keine Chance für verrückte Ideen?

**Von:** Christian Burtchen

## Nehmen PC-Spieler sich zu ernst? Sind wir abgefahrenen Ideen gegenüber nicht aufgeschlossen?

**AUF DVD**
- **Video-Special: PC-Games-Redakteure erzählen von ihren verrücktesten Spielmomenten.**

Es sieht schon ein wenig komisch aus." Tim Schafer ist sich über den ungewöhnlichen Grafikstil von **Grim Fandango** im Klaren. Das Adventure um Beförderungen ins Jenseits erscheint 1999, kassiert die sechsthöchste Adventure-Wertung der PC-Games-Geschichte (91 %) – und verbleibt in den Händlerregalen. Heute macht Lucas Arts nur noch **Star Wars**-Spiele.

**Command & Conquer 3: Tiberium Wars** war das erfolgreichste PC-Spiel des letzten Jahres, **The Burning Crusade** ausgenommen. Die Vorfreude auf den **C&C**-Ableger **Alarmstufe Rot 3** jedoch scheint gedämpft. Psionische Schulmädchen, fallschirmspringende Kampfbären, das stößt den Strategen bitter auf. „Die machen **Command & Conquer** kaputt", heißt es allerorten.

Anzügliche Gespräche, markige Protagonistensprüche und Kabbeleien zwischen den Mistreitern, das scheint das Äußerste, wozu sich Spieler hinreißen lassen. „Inzwischen kommt es sehr auf die Art des Humors an. In Spielen an der richtigen Stelle einen Seitenhieb auf ein anderes Spiel, ähnlich wie sich Schwarzenegger und Stallone in ihren Filmen auf die Schippe genommen haben – das finde ich spaßig", erklärt pcgames.de-User Trancemaster.

Im Einzelfall mag es Ausnahmen geben (**Team Fortress 2**) oder andere Begründungen („**Overlord** hat halt einfach keinen Spaß gemacht"), doch der Gesamteindruck bleibt: PC-Spiele müssen ernst sein und sich ernst nehmen.

**Warum so verbissen?** Möglicherweise allein schon deshalb, weil PC-Spieler an ihrem Schreibtisch sitzen, Tastatur und Maus in der Hand haben. Weil ihre Körperhaltung sich kaum von der beim Beackern einer Excel-Tabelle unterscheidet.

Vielleicht sähe die Sache schon ganz anders aus, wenn sich die Spieler im Wohnzimmer fläzten, in der gleichen Position wie beim Fernsehabend, nur noch mit dem Gamepad in der Hand? Ja, ein Gamepad, das 25 Euro teure Utensil, das kaum ein PC-Spieler besitzt, der ohne zu zögern 250 Euro für seine Grafikkarte ausgegeben hat.

Macht das Medium PC die Spiele ernster, arbeitssamer? „Irgendwie wirken PC-Spiele weitaus biederer in der Masse", überlegt User ShiningForce. Tatsächlich: „Schnetzelspiele" wie **Devil May Cry 4** und Party-Games wirken auf dem Rechenknecht fast deplatziert. Schließlich sind die oft viel Kalkül erfordernden Strategiespiele wie **Anno**, **Siedler** oder **Medieval 2: Total War** nach wie vor am besten auf dem Rechner aufgehoben. Gerade diese Spiele funktionieren kommerziell in Deutschland besonders gut.

**Während man im Fernsehen** von Mittelalter-Dokus bis zu Reality-Shows ein breit gefächertes Programm findet, ist das Angebot an PC-Spielen ähnlich zugespitzt wie die Zielgruppe. Romantische Komödien, bewusst absurde Handlungen – sie finden am PC nicht statt. Coolheit siegt: Selbst das geniale, im Film-Noir-Stil gehaltene **Max Payne 2** verkaufte sich deutlich schlechter als die




**ART DÉCO** | Trotz oder gerade wegen des 50er-Jahre-Stils und des Unterwasser-Settings verkaufte sich **Bioshock** durchaus akzeptabel.




**FANTASIEVOLL** | Dass die Ensemble Studios für **Age of Empires 3** eine völlig fiktive Geschichte erfanden, dämpfte die Euphorie bei Käufern und Testern etwas.




**PFLICHT: KAUF** | **Call of Duty 4** verband die bekannte Shooter-Marke mit einem adrenalingespickten Gameplay und modernem Nahost-Setting. Der Lohn: exorbitante Verkaufszahlen.

eher auf coole **Matrix**-Effekte getrimmte Vorgeschichte des New Yorker Polizisten.

Das Medium Computerspiel lebt von Interaktion, von den Möglichkeiten, ins Geschehen einzugreifen. Filme oder Bücher dagegen zelebrieren „lediglich" die Betrachtung von Ereignissen. Mittendrin statt nur dabei, das ist die Essenz des Spiels. Und dafür ergeben sich bei Designern wie bei Spielern viel mehr Möglichkeiten, wenn der Held entsprechend mächtig ist, eben ein wirklicher Alleskönner. Der Charme des Antihelden erschließt sich dabei nur über Umwege.

Ein starker Magier aber hat per se mehr Möglichkeiten, kurzfristig (und optisch spektakulär) Effekte zu erzeugen. Ein Fantasy-Universum, durch das Drachen, Elfen und Zwerge hüpfen, kennen einerseits alle und doch bietet es andererseits genügend Optionen, eine vielfältige Abenteuerreise zu erzählen.

Identifikation mit einem starken Hauptcharakter, und das in einer zwar fiktiven, aber doch bekannten Welt, das sind zwei wichtige Erfolgsfaktoren von Spielen. So erklärt sich leicht, dass gerade Rollenspiele und Shooter erfolgreich sind: Beide betonen besonders die direkten Handlungen und die Stärke des Protagonisten.

**Immergere** bedeutet auf Latein „Eintauchen". Wenn wir bei PC-Spielen von Immersion reden, meinen wir genau das: wie sehr Sie vergessen, dass unter Ihnen die Nachbarn Streit haben, dass Sie eigentlich Ihre Steuererklärung machen oder wenigstens einkaufen gehen sollten. Simpel formuliert: Je dramatischer ein Ereignis wirkt, desto mehr Mittendrin-Gefühl entsteht.

Deswegen schickt **Call of Duty 4** Sie im Einzelspielermodus permanent durch die feuer- und rauchgetränkten Levels. Weil ständig alles in die Luft fliegt oder davor in letzter Sekunde gerettet wird, stört Sie das **Moorhuhn**-artige Gameplay nicht.

Krieg als Form kollektiver Gewalt ist eines der extremsten menschlichen Erlebnisse. Zweifelsfrei ein denkbar makaberes Themenfeld für leichte Unterhaltung – aber eben auch ein denkbar geeignetes.

**„Viele Erwachsene legen ihre Kindheit ab** wie einen alten Hut", zitiert Community-Mitglied Hagren Erich Kästner. Und ergänzt: „Das ist besonders prägnant bei Spielern, da Spieler allgemein als infantil abgestempelt werden. Also spielt man brutale Spiele mit pseudodramatischer Handlung, rauen Charakteren, inakzeptabler Ausdrucksweise und einer Farbenwelt, die meist einem grau-braunen Klumpen ähnelt." Auch Kandidata sieht das so: „Ist etwas richtig bunt, wird es gleich als Kinderspiel bezeichnet."

**Sprechende Stofftiere** wie bei **Edna bricht aus** finden wir zwar sympathisch, Schweißperlen treibt das Adventure aber niemandem auf die Stirn. Das tun Spiele des Genres ohnehin selten, und Point&Click-Spieler wollen das auch gar nicht – doch eben die Kombination aus etwas weniger flüssigem Hollywood-Spiel und weniger Effekthascherei beschert ihnen ihr heutiges Nischendasein.

Es scheint, was fürs Blockbuster-Kino gilt, trifft auch auf Spiele zu: groß denken. Die Special-Effects-Abteilung nicht zur Ruhe kommen lassen. Dem Spieler servieren, was er kennt. Weil niemand gerne vierzig, fünfzig Euro für die Katze im Sack hinblättert, ist eine funktionierende Lizenz enorm wichtig. So kommentiert auch pcgames.de-User Custer: „Ich würde keine 50 Euro ausgeben für ein ‚Experiment', wo ich nicht weiß, ob es mir gefällt oder nicht. Da bleib ich lieber bei dem, was ich kenne und weiß, mein Geld ist gut investiert."

Wer weiß: Hätte Westwood 1995 **Universe at War** und nicht **Command & Conquer** herausgebracht, vielleicht wäre Ersteres heute ein Renner mit vielen Ablegern und Letzteres ein 2007 erschienenes Nischenprodukt. Jetzt ein abgedrehtes Szenario zu etablieren, dafür braucht es viel Marketing-Geld. Und obwohl etwa Electronic Arts dieses hat, bezweifeln Analysten den Erfolg von **Mirror's Edge**.

Ist das Fazit ein frustrierendes und frustriertes „Früher war alles besser"? In einer Zeit, als **Day of the Tentacle** sich verkaufte, ein Feuerwerk bizarrer Ideen? Haben 3D-Grafikkarten guten Erzählungen den Platz gestohlen? Glaubt niemand mehr daran, breite Massen auch mit Humor zu begeistern? Sind PC-Spiele zwar älter geworden, aber keineswegs reifer? Nein. Natürlich hat der Kawumm-Faktor zugenommen, der finanzielle Druck ebenso. Doch liebenswürdig-skurrile, aber unverkäufliche Produkte gab es auch schon vor 15 Jahren. ❑



GOLDESEL | **Grand Theft Auto 4**, **Crysis**, die **Call of Duty**-Serie und **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** bringen ihren Produzenten ordentlich Geld ein. Was steckt hinter dem Erfolg?

# Die Erfolgsformel

**Von:** Christian Schlütter

## Warum manche Spiele erfolgreicher sind als andere.

Die Spielebranche ist ein riesiges, unüberschaubares Geschäftsfeld geworden. Milliarden von Euro werden allein in Deutschland mit Ihrer und unserer Lieblingsfreizeitbeschäftigung verdient. Gleichzeitig steigt ein interessantes Phänomen aus den Untiefen dieses Multimillionendollar-Marktes auf: Obwohl allerorten Innovation und Spielwitz gefordert werden, fallen Titel, die eben jenes bieten, oftmals an den Kassen durch. Finanziell erfolgreich hingegen sind Spiele, die Altbewährtes bieten. Was führt dazu, dass ungewöhnliche Titel ein ums andere Mal scheitern, während Fortsetzungen und Grafikblender weiterhin Geldbeutel öffnen? Wir versuchen eine Annäherung an die Erfolgsformel.

### ZUTAT 1: BEKANNTE UND EINFACHE STEUERUNG

Der Erfolg der Nintendo Wii ist im Grunde ein großes Kuriosum in der Spielewelt. Denn normalerweise sind Computerspieler eher Gewohnheitstiere. Sie hassen es, sich umzustellen. Deswegen schwören Shooter-Experten seit Jahren auf die Kombination aus WASD-Tasten und Maus, Adventure-Fans pointen und klicken, was das Zeug hält, und Taktiker hängen an ihrem Aufziehrahmen für Einheiten. Frische Steuerelemente darf ein Spiel nur mit größter Vorsicht einbauen, um nicht den Zorn der Spieler auf sich zu ziehen. Zudem muss das Ganze leicht zugänglich sein. Wer je versucht hat, einem kompletten Laien die Shooter-Steuerung beizubringen, weiß, wie schwer der Einstieg in unser Medium sein kann. Und auch Hardcore-Strategen wollen heute sanft durch Menüs geführt werden.

### ZUTAT 2: MÖGLICHST BREITE ZIELGRUPPE

Was uns PC-Spieler ärgert, ist für Publisher mittlerweile zur bit-

### WUSSTEN SIE EIGENTLICH ...

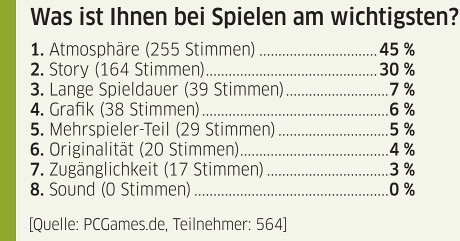
... dass laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungsmedien e.V. (BIU) die deutsche Spielebranche einen Umsatz von 1,362 Milliarden Euro im Jahre 2007 hatte? Damit ist Deutschland nach Großbritannien der zweitwichtigste Markt für Computerspiele in Europa. Circa 5.000 Menschen arbeiten hierzulande in der Spieleindustrie. Weltweit wird mittlerweile mehr Geld mit Spielen und Spielkonsolen gemacht als an der Kinokasse.

## Die Erfolgsformel:

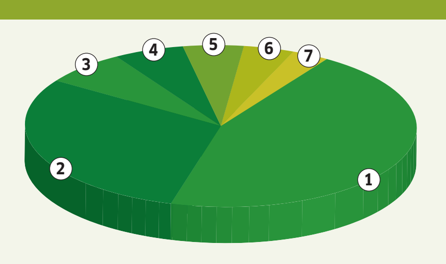
**10 % STEUERUNG + 30 % ZIELGRUPPE + 15 % GRAFIK + 20 %**

# ZAHLEN UND FAKTEN

**Was ist Ihnen bei Spielen am wichtigsten?**



| Rang | Kriterium | Anteil |
|---|---|---|
| **1.** | Atmosphäre (255 Stimmen) | 45 % |
| **2.** | Story (164 Stimmen) | 30 % |
| **3.** | Lange Spieldauer (39 Stimmen) | 7 % |
| **4.** | Grafik (38 Stimmen) | 6 % |
| **5.** | Mehrspieler-Teil (29 Stimmen) | 5 % |
| **6.** | Originalität (20 Stimmen) | 4 % |
| **7.** | Zugänglichkeit (17 Stimmen) | 3 % |
| **8.** | Sound (0 Stimmen) | 0 % |



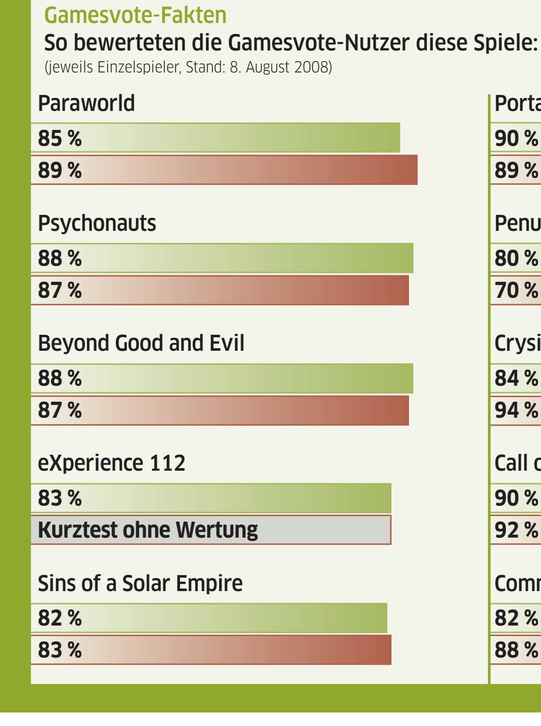

[Quelle: PCGames.de, Teilnehmer: 564]

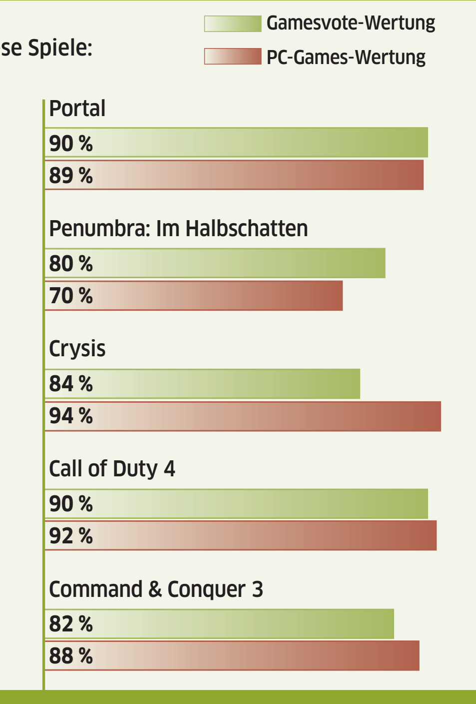
**Gamesvote-Fakten**

**So bewerteten die Gamesvote-Nutzer diese Spiele:**

(jeweils Einzelspieler, Stand: 8. August 2008)

Gamesvote-Wertung
PC-Games-Wertung




## STIMMEN DER COMMUNITY ZUM SPIELEMARKT

**User Neawoulf** | „Wenn es eine gute Story gibt und um diese Story ein gutes, passendes Spiel programmiert wird, dann ist das für mich ideal."

**User Streiter-Innos über Paraworld** | „Mir hat das Spiel auch oder gerade wegen des anderen Settings gefallen. Des Weiteren war alles andere, wie z. B. Grafik, Steuerung, Gameplay, Atmosphäre, an dem Spiel top ... und trotzdem ist es kein kommerzieller Erfolg gewesen."

**User Iceman** | „Wer **Psychonauts** bis heute nicht gekauft hat, gehört gefoltert."

**User eX2tremiousU** über **Penumbra: Im Halbschatten** | „Bin sehr positiv überrascht von dem Spiel. [...] die kleinen Kombinationsrätsel waren logisch und schnell lösbar, aber ein gruseliger Stil war klar erkennbar."

teren Notwendigkeit geworden: Einen Titel exklusiv für den PC oder nur für Hardcore-Spieler zu entwickeln, käme einem finanziellen Selbstmord gleich. Fast jedes erfolgreiche Spiel erscheint plattformübergreifend und spricht sowohl Profis als auch Gelegenheitsspieler an. Das führt natürlich dazu, dass Spielprinzipien auf den kleinsten gemeinsamen Nenner zusammengeschrumpft werden. Wenn ein Spielelement zwar auf dem heimischen Rechner funktioniert, Konsolen aber dumm dastehen lässt, wird es eben weggestrichen. Auch deshalb fühlen sich PC-Spieler immer mehr als vernachlässigte Kunden, müssen gar um eine PC-Umsetzung der großen Kassenhits bangen – zuletzt mit gutem Ausgang geschehen im Fall **Grand Theft Auto 4**. Gleichzeitig aber verbreitert sich die Schicht der potenziellen Käufer durch neue Vertriebsformen wie Steam. Auf den Online-Verkauf wird in Zukunft kein Unternehmen mehr verzichten können.

### ZUTAT 3: GUTE GRAFIK

Machen wir uns nichts vor! **Call of Duty 4**, **Crysis**, **World in Conflict** – keines dieser Spiele wäre in pixeliger Schwarz-Weiß-Grafik erfolgreich gewesen. Und selbst ein **Jack Keane** oder ein **A Vampyre Story** würden als Text-Adventures zurück in die Händlerregale geprügelt. Ob es dem Spieler gefällt oder nicht – die Grafik ist ein essenzieller Verkaufsgrund und schon allein deshalb einer der teuersten Teile der Entwicklung. Kein Wunder also, dass Publisher versuchen, möglichst sparsam mit Engine-Neuentwicklungen umzugehen. Das treibt teilweise merkwürdige Blüten. So benutzt Codemasters dasselbe Grafikgerüst für das Rennspiel **Race Driver: Grid** und den Taktik-Shooter **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising**.

### ZUTAT 4: EINNEHMENDE ATMOSPHÄRE

Bei unserer Umfrage gaben 45 Prozent der Teilnehmer an, die Atmosphäre sei ihnen bei einem Spiel das Wichtigste. Aber während der eine die ellenlangen Unterwasserpassagen eines **Silent Hunter 4** extrem spannend findet, ist der andere dabei schon eingenickt. Entscheidend ist allerdings, dass ein Titel ein gewisses Flair vermitteln muss. Gerade bei Titeln wie **Grand Theft Auto 4** oder **S.T.A.L.K.E.R.** kommt es auf die Immersion an, also auf das Gefühl, in das Spielgeschehen hineingezogen zu werden. Bricht diese Verbin-

**ATMOSPHÄRE + 10 % MARKETING + 5 % RICHTIGER ZEITPUNKT + 9 % EXTRAS**

# = 99 Prozent Erfolgsgarantie!

## STIEFKINDER DER SPIELEBRANCHE

**Tragische Fälle aus der Spielekiste. Diese vorzüglichen Titel hätten mehr Beachtung verdient, als sie beim Publikum fanden.**

### Paraworld

Ganze 89 Prozent Spielspaß attestierte Tester Oliver Haake dem ungewöhnlichen Strategiespiel im Jahre 2006. Und auch der Rest der PC-Games-Redaktion zeigte sich begeistert vom Dino-Szenario, zockte teilweise bis tief in die Nacht Mehrspieler-Partien mit Brontosauriern und T-Rex. Doch es half alles nichts. Die Spieler verschmähten den Titel, **Paraworld** blieb weit hinter den Verkaufserwartungen zurück. Der deutsche Entwickler Spieleentwicklungskombinat-Ost musste im Januar 2007 schließlich Konkurs anmelden.



### Psychonauts

Witz, Innovation, gutes Gameplay – **Psychonauts** hatte alles und scheiterte grandios an den Vorbehalten der Branche. Denn die Spieler ließen den Titel mit dem abgedrehten Humor links liegen. Jahrelang trauerte die PC-Games-Redaktion diesem Schmuckstück von Spiel hinterher. Selbst Branchenveteran Bill Roper ließ sich dazu hinreißen, Publisher Majesco die Schuld am Scheitern zu geben: „Die Publisher hatten einfach keinen Schimmer davon, wie sie **Psychonauts** vermarkten müssen", sagte er 2006, als das Schicksal des Spiels offenkundig war.



dung zwischen Spieler und Spiel irgendwann weg oder kommt sie gar nicht erst zustande, ist der kommerzielle Erfolg des Titels gefährdet.

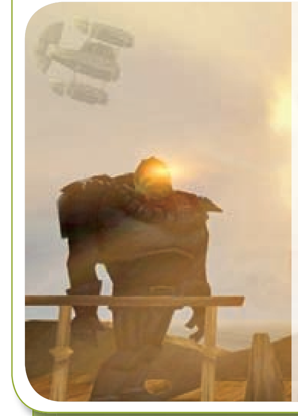
#### ZUTAT 5: DAS PASSENDE MARKETING-KONZEPT

Auch das beste Spiel scheitert grandios, wenn niemand um seine Qualitäten weiß. Es obliegt also dem Publisher, den Titel bekannt zu machen. Dabei zeigt die Marketing-Maschinerie in jüngster Zeit ein ebenso hässliches wie effektives Gesicht: den Hype. Selbst der propagandaresistenteste Spieler kann nach wochenlanger Breitband-Berieselung auf allen Kanälen nicht mehr umhin, dem angepriesenen Produkt zumindest einige Versprechungen abzunehmen. Wer sich wie Blizzard oder Rockstar darauf versteht, die Hype-Schraube genau bis zum richtigen Anschlag zu drehen, kann die Produktionskosten beinahe schon von den Vorbestellungen decken.

#### ZUTAT 6: DER RICHTIGE ZEITPUNKT

Lange Jahre hat der Entwickler an seinem Schatz gearbeitet, Herzblut und Schweiß hineingesteckt. Das Spiel hat alles: perfekte Grafik, eine tolle Story, eine einnehmende Atmosphäre und sogar tolle Innovationen. Und doch versauert es in den Regalen der Software-Händler. Was war passiert? Die armen Programmierer trifft keine Schuld. Vielmehr sind sie genau zum falschen Zeitpunkt fertig geworden. Denn wenn gleichzeitig ein **Call of Duty 4** oder ein **Crysis** erscheint, kann jeder andere Shooter praktisch einpacken. So geschehen im Falle **Timeshift (dt.)**. Die Hauptzielgruppe hat wenig

### Beyond Good and Evil



In der Rolle der Reporterin Jade decken Sie zahlreiche Verschwörungen auf dem Planeten Hillys auf. Nie ist hier etwas, wie es scheint, immer bringt die Geschichte eine neue Wendung. Dazu passte, dass sich **Beyond Good and Evil** nicht auf ein Genre festlegen ließ. Action-Adventure, Schleich-Spiel, Adventure – der Titel war unglaublich vielfältig. Trotzdem fiel er an den Kassen durch. Hoffnungsschimmer: Am 15. Mai dieses Jahres wurde bekannt, dass Designer Michel Ancel an einem zweiten Teil arbeitet.



### eXperience 112



Aktuelles Beispiel für verschwendete Innovation: Micro Application Experience **112** spielte mit dem Moment des „suspense" (Spannung) dadurch, dass der Zuschauer mehr weiß als die Person auf dem Bildschirm. Anstatt sich direkt mit einer Spielfigur zu identifizieren, sah der Spieler die Hauptperson Lea Nichols nur über Videokameras und steuerte lediglich die Umgebung um sie herum. Dargestellt wurde das Ganze über verschiedene Überwachungsfenster. Das war vielen Käufern zu abgedreht, **Experience 112** fand nur geringen Absatz.

## ES GEHT AUCH ANDERS ...

**Um Sie mit der Branche wieder zu versöhnen, haben wir vier Gegenbeispiele aufgereiht. Spiele, die unerwartet erfolgreich wurden.**

### Penumbra

Das Spiel, das im Jahre 2007 erschien, wirkte wie ein Anachronismus. **Penumbra: Im Halbschatten** hatte keine Nichtspielercharaktere, kaum Waffen und wirkte grafisch manchmal wie ein Low-Budget-Projekt. Was den Titel trotzdem interessant machte, war die gruselige Atmosphäre, die durch Schatteneffekte, Schleichpassagen und eine verquere Story untermauert wurde. Das Spiel fand so viele Käufer, dass noch zwei Episoden folgten und Entwickler Frictional Games jetzt an einem weitaus größeren, noch geheimen Projekt arbeitet.





### Sins of the Solar Empire

„Viel zu langatmig", sagten die einen, „Überhaupt nicht zugänglich", moserten die anderen. **Sins of a Solar Empire** hatte zunächst keine guten Voraussetzungen. Niemand wollte dem komplexen Weltraum-Strategiespiel wirklich eine Chance geben. Lange ließ sich nicht mal ein Publisher für Deutschland finden. Und dann ging Ironclads Titel doch noch weg wie warme Semmeln. Das Geheimnis: Die Mehrspieler-Partien waren perfekt durchdacht und unglaublich motivierend – gerade auf lange Sicht. PC Games vergab 83 Prozent Spielspaß.



### Portal

Im Jahr 2005 werkelten ein paar Studenten am DigiPen Institute of Technology in Redmond vor sich hin. Unter dem Namen Nuclear Monkey Software zimmerten die Jungspunde die Technologiestudie Narbacular Drop zusammen und starteten damit eine unvergleichliche Erfolgsgeschichte. Publisher Valve wurde auf das Projekt aufmerksam und förderte den Nachwuchs. Zum kommerziell sehr erfolgreichen Resultat **Portal** braucht man nicht mehr viel sagen. Am Ende gab es Kuchen für alle. **Portal 2** ist bereits in Arbeit, soll aber frühestens 2009 erscheinen.

### Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Wer **World of Warcraft** vorwirft, es mache Spieler süchtig, wird **Puzzle Quest** hassen. Denn die Mischung aus Puzzle- und Rollenspiel fesselte stundenlang vor den Bildschirm. In einer Zeit, in der Casual Games immer noch von großen Teilen der Spielergemeinde belächelt wurden, zeigte der Titel von Infinite Interactive, wie es richtig geht – und zapfte damit eine Goldgrube an. Da verwundert es nicht, dass mit **Puzzle Quest: Galactrix** Anfang 2009 ein Nachfolger ansteht und zudem eine Erweiterung für das Original angedacht ist.




Geld und verteilt seine Gunst nur in kleinen Portionen. So sind schon viele gute Spiele an Mitbewerbern gescheitert, die nicht unbedingt besser, wohl aber bekannter oder gefragter waren. Es ist für einen Publisher also äußerst wichtig, zu welchem Zeitpunkt ein Spiel die Marktreife erlangt.

### ZUTAT 7: ANZIEHENDE EXTRAS

Ein warmes Bad ist gut, ein warmes Schaumbad ist besser. Wie Badezusätze unsere Körperpflege, verbessern Extra-Inhalte unsere Spiele. Jeder Titel, der etwas auf sich hält, bietet inzwischen einige Sahnehäubchen an. Perfekt, um Kunden zu locken, ist zum Beispiel ein stabiler und ausgeklügelter Mehrspieler-Modus. **Call of Duty 4**, im Einzelspieler-Modus etwas knapp geraten, beschäftigt Online-Spieler monatelang mit der Jagd nach Trophäen und Bestenlisten-Plätzen. Zudem spornen downloadbare Zusatzinhalte, ob nun kostenpflichtig oder gratis, den Käufer an, der Marke die Treue zu halten – im besten Fall über Jahre hinweg wie beim Goldesel **World of Warcraft**.

### FAZIT

Mit all diesen Zutaten lässt sich ein überaus erfolgreicher Spiele-Kuchen backen. Doch seit **Portal** wissen wir: Der Kuchen ist eine Lüge. Denn immer wieder schaffen es einzelne Spiele, mit Innovationen und frischen Ideen den so festgefahren geglaubten Markt zu erschüttern. Und das ist auch gut so. Denn nur wenn wir solchen Perlen den verdienten kommerziellen Erfolg zugestehen, erhalten wir den kreativen Geist des Mediums Computerspiel. ❑

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER






- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- 1500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner








Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418€

1299€

oder schon ab 24€ mtl./Finanzierung 2)










- Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9770
- BIS ZU 4x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 8192MB High End PC1333 DDR3
- 2x1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- 4000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- Blu-Ray Brenner
- Blu-Ray Rom / DVD+-R/RW DL Brenner
- inkl. Windows Vista® Ultimate 64Bit

4199€

oder schon ab 80€ mtl./Finanzierung 2)

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versand.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

NEUE ADRESSE! BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

# KEINE VERSANDKOSTEN![1)]










**599€**

oder schon ab 11€ mtl./Finanzierung 2)

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678,99 €



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- 750GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

intel Core 2 Quad inside

NVIDIA GEFORCE

**869€**

oder schon ab 16€ mtl./Finanzierung 2)

Inklusive Windows Vista® Home Premium 948,99 €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

# (01801) 99 40 41

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

**Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41**

**MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR**

**Von:** Christian Schlütter

Activision Blizzard stößt die ersten Studios ab. Wohin steuert der Publisher-Riese?




▶ **ENTGEISTERT** | Trotz der guten Lizenz will Activision Blizzard **Ghostbusters: The Video Game** nicht veröffentlichen.
▼ **KRIEGSENDE** | Der heiß gewordene Kalte Krieg muss unter neuer Flagge weitergehen. Activision verkauft Massive Entertainment.

# Die Ausgestoßenen

Was hat die Spielergemeinde gejauchzt, als die sensationelle Meldung vom Zusammenschluss von Activision und Vivendi über das Internet hereinbrach! Endlich, so die Hoffnung vieler Käufer, ein Gegengewicht zum vermeintlich gesichts- und ehrlosen Konzern Electronic Arts. Endlich wieder große Geldmassen hinter kreativen Ideen anstatt der immer gleichen Neuauflagen und Fortsetzungen.

Lange Zeit konnte sich die Branche diesem schönen Traum in Ruhe hingeben. Jetzt aber sind Entwickler, Presse und Spieler wieder auf dem Boden der Tatsachen angekommen. Activision fängt nun an auszusieben. Welche Studios und Projekte sind gewinnversprechend? Bei welchen dürfte der Publisher draufzahlen?

**Eines ist dabei klar:** Eine Art Narrenfreiheit besitzt dabei Blizzard. Das Studio war der Hauptgrund für Activisions Interesse an einer Fusion mit Vivendi. Die Einnahmen aus **World of Warcraft** dürften noch lange weitersprudeln, und solange nichts wirklich Weltbewegendes passiert, kann Blizzard schalten und walten, wie es will.

Für andere Entwickler sieht es dabei überhaupt nicht so rosig aus. Erstes Opfer der Finanzoptimierung sind die **World in Conflict**-Macher Massive Entertainment. Das schwedische Studio bestätigte kürzlich, dass die Erweiterung **Soviet Assault** nicht bei Activision Blizzard erscheinen wird. Vielmehr beabsichtige der Publisher, Massive Entertainment zu verkaufen. Zumindest mangelt es nicht an Interessenten für die Strategie-Experten. „Es scheint, als besäßen wir eine Vielzahl an Möglichkeiten. Wir haben bereits ein paar gute Meetings abgehalten", so Massive-Gründer Martin Walfisz.

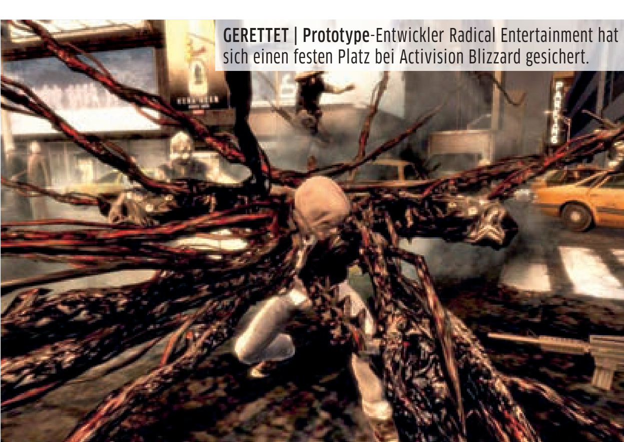
Ebenfalls in Not geriet das vielversprechende **Ghostbusters**-Projekt. Kaum hatten die Aktionäre die Fusion abgesegnet, kündigte Activision Blizzard an, **Ghostbusters: The Video Game** nicht veröffentlichen zu wollen. Lizenzinhaber Sony sucht derzeit nach einem neuen Publisher, will das Actionspiel keinesfalls sterben lassen.

Aufatmen hingegen bei High Moon Studios (**Bourne**-Spiele). Activision-Boss Bobby Kotick bestätigte, dass das Studio und auch und Radical Entertainment (**Prototype**) in die langfristige Strategie des Konzerns aufgenommen wurden. Doch auch diese schützt nur bedingt: Rund 100 Mitarbeiter bei Radical werden entlassen.

**Es bleiben noch Fragezeichen.** Was wird zum Beispiel aus so kreativen Titeln wie **Brütal Legend**? Und wie geht es weiter mit der Marke Sierra? Gibt es wirklich nie wieder ein **Larry**-Spiel? In den nächsten Monaten muss Activision Blizzard weiter Gesicht zeigen. Ist es der Publisher leid, viel Geld in den Aufbau neuer Marken wie damals **World in Conflict** zu stecken und fährt nur noch auf der Erfolgsschiene? ❑



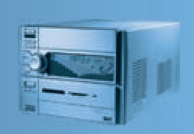
**GOLDESEL** | Die **World of Warcraft**-Einnahmen machen Blizzard fast unangreifbar.



**GERETTET** | **Prototype**-Entwickler Radical Entertainment hat sich einen festen Platz bei Activision Blizzard gesichert.

# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

NVIDIA GEFORCE GTX200
GRAFIKPROZESSOREN
ABSOLUTE REALITÄT

Get Visual. Get GeForce. NVIDIA

## Tauch ein in Deine PC-Spiele, tiefer denn je – mit dem neuen NVIDIA® GeForce® GTX 280 Grafikprozessor mit PhysX™ Unterstützung!

NVIDIA® PhysX™ – die neueste Revolution im Gaming: Naturgetreue physikalische Effekte wie Explosionen mit umherwirbelndem Staub und Trümmern, lebensechte Bewegungen oder natürlich fallende und reißende Stoffe realitätsnah dargestellt. Lebensechte Welten in kinoreifer Bildqualität erwarten Dich in Spielen wie Unreal Tournament® 3, Assassin's Creed™, Call of Duty® 4: Modern Warfare™ und S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky.



### XFX MB-N780-ISH9

**SLI-Mainboard für moderne INTEL Prozessoren.**

- NVIDIA® nForce® 780i SLI Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI
- 1x U-100, 6x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, 1x FireWire
- 8-Kanal HD-Sound
- Dual Gigabit-LAN
- ATX



**189,-**

### LEADTEK WinFast® GTX280

**Gaming-Grafikkarte mit modernster Technologie für eine atemberaubende Performance.**

- NVIDIA® GeForce® GTX280 Grafikchip
- 1.024 MB GDDR3-RAM (512 Bit)
- 602 MHz Chiptakt
- 2.214 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1
- 2x DVI-I, TV-Out
- PCIe 2.0 x16




**339,-**

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

*Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 86-87*












**24 Stunden Bestellhotline:**



**01805-905040***

**WWW.ALTERNATE.DE**

# Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

**Webcode:** Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Noch besser ist es, wenn Hersteller selbst ihre Babys hegen und pflegen. Denn nichts treibt ein Spiel schneller aus den Köpfen und der Festplatte der Menschen als fehlende Unterstützung bei dringend benötigter Fehlerbehebung. Leider ist genau das ein häufiges Problem eigentlich guter Spiele: Sie versumpfen in der Bedeutungslosigkeit. Wie wichtig so etwas ist, zeigen diesen Monat Firmen wie Valve oder Bioware. Ersteres pflegt seinen Mehrspieler-Shooter **Team Fortress 2** nun schon seit der Veröffentlichung regelmäßig mit durchdachten Updates, Letzteres haucht seinem Einzelspieler-Rollenspiel **Mass Effect** mit zusätzlichem Inhalt neues Leben ein. Das ist vorbildlich und verdient eine gehörige Portion Lob. Diese Bereitschaft, Fans der Spiele Gutes zu tun, ist es, die ein gutes Spiel von einem grandiosen unterscheidet. Langlebigkeit schafft dauerhaft Fans, liebe Entwickler! ❑

## IN DIESER AUSGABE:



R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

**EURO TRUCK SIMULATOR**

Unglaublich, aber wahr: Der **Euro Truck Simulator** aus dem Hause Rondomedia tanzt in den Spielecharts ganz oben mit. In Kalenderwoche 32 belegte er hinter **Das Schwarze Auge: Drakensang** den 2. Platz. Respekt!
**Info:** www.eurotrucksimulator.com



**WORLD OF WARCRAFT**

Für ihr kommendes Add-on **Wrath of the Lich King** haben sich die Entwickler einige Verbesserungen für das Interface ausgedacht. So werden Reittiere in Zukunft keinen Platz mehr im Inventar benötigen, sondern gesondert aufbewahrt. Auch Marken, die Spieler für alle möglichen Fraktionen sammeln, sollen nicht mehr den Rucksack verstopfen. Aus der Community übernommen werden Dinge wie ein Koordinatensystem, verbesserte Questverfolgung oder eine Bedrohungsanzeige.
**Info:** www.wow-europe.com

SECUROM-PROBLEME GELÖST

## Das Schwarze Auge: Drakensang

Das Rollenspiel steht endlich in den Läden, in der vorherigen Ausgabe präsentierten wir Ihnen den Test. Auch viele User unserer Webseite www.pcgames.de äußerten sich inzwischen zu dem Titel. Die Redaktionen fielen dabei größtenteils positiv aus, besonders die geringe Bug-Dichte gefällt. Doch sehr wenige User klagen über Probleme mit dem SecuRom-Kopierschutz, den **Drakensang** verwendet.

**Der macht es unmöglich,** das Rollenspiel zu installieren. Doch die Publisher reagierten schnell. Schon nach wenigen Tagen gab es im offiziellen Forum dazu Hilfestellung. Unter www.securom.com/support/repair.zip laden sich Geplagte eine Datei herunter, die das Problem laut offizieller Stelle löst.

Wie es mit **Drakensang** weitergeht, steht indes noch nicht fest. Im Internet existieren Gerüchte über einen zweiten Teil, der dann sogar einen Mehrspieler-Part beinhalten soll. Bei der offensichtlichen Zuneigung, die Firmenchef Bernd Beyreuther für das Thema **DSA** empfindet, können wir uns kaum vorstellen, dass Radon Labs sich anderen Gebieten zuwenden wird. ❑

**Info:** Webcode: 26PA



**GUTE WARE** | Erleichterung bei Presse und Fans: **Drakensang** ist erstaunlich fehlerfrei!

KOSTENLOSE MISSIONEN

# Mass Effect

Das Rollenspiel **Mass Effect** ist nicht ohne Grund beliebt, erzählt es doch eine spannende Geschichte mit ausgefeiltem Hintergrund. Da sich die meisten Genrevertreter eher in Fantasy-Welten voller Elfen und Magie bewegen, ist das Science-Fiction-Szenario ein zusätzlicher Anreiz. Der Macher des Titels, Bioware, genießt darüber hinaus den Ruf, exzellente Rollenspiele zu produzieren.

**Dass die Entwickler** ihre Lorbeeren nicht zu Unrecht tragen, beweisen sie nun erneut: Mit **Bring Down the Sky** hat das Team ein kostenloses Paket veröffentlicht, das den bisherigen Handlungsstrang um satte 90 Minuten ergänzt. Das Erweiterungspack versetzt Sie in die unerforschte Welt der gefährlichen Alienrasse der Batarianer.

Die schicken einen Asteroiden auf Kollisionskurs mit dem Planeten Terra Nova. Natürlich kann nur Commander Shepard die drohende Katastrophe noch verhindern. **Bring Down the Sky** ist der erste einer ganzen Reihe von geplanten Download-Inhalten, mit denen Bioware das **Mass Effect**-Universum stetig erweitern will. Sie können also ruhig noch eine Weile länger im All bleiben. ❑

**Info:** www.masseffect.bioware.com



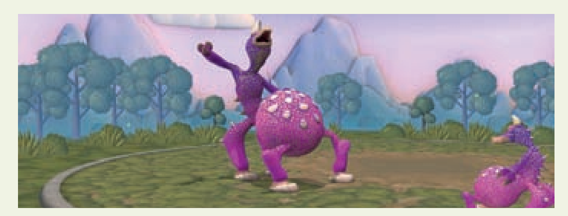
**EPISCH** | Über eine Stunde länger fesselt **Mass Effect** mit den neuen Missionen an den Rechner.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

**DIABLO 2**

Der Teufel ist wieder in aller Munde. Seit Blizzard vor Kurzem **Diablo 3** angekündigt hat, findet sein Vorgänger wieder reißenden Absatz. Zeitweise war das Spiel sogar bei diversen Online-Verkäufern vergriffen.

**Info: Webcode: 26P3**



**SPORE LABOR**

Bis das ungewöhnliche Spiel des **Sims**-Erfinders Will Wright in den Läden steht, dauert es nicht mehr lange. Das vorher veröffentlichte **Spore Labor** sorgte aber schon für reichlich Spaß in der Spielergemeinde. Zwar konnten Interessierte mit dem Programm gerade mal einen Bruchteil der Funktionen nutzen, doch die Wesen, die seitdem das Videoportal Youtube bevölkern, sind absolut sehenswert – wenn auch teilweise nicht ganz jugendfrei. Unser Tipp: Einfach mal ansurfen und genießen.

**Info: Webcode: 26P5**

A HEAVY UPDATE

# Team Fortress 2

Was wir schon in der vorherigen Ausgabe verkündet haben, wird nun erfreuliche Realität: Unter dem Namen **A Heavy Update** veröffentlicht Entwickler Valve das bisher größte Paket für seinen Mehrspieler-Shooter.

Darin enthalten sind nicht nur neue Waffen (Boxhandschuhe!) und Achievements für die Heavy-Klasse, sondern auch eine Anzahl neuer Karten (etwa die Community-Map CP_Steel) und – man höre und staune! – ein völlig neuer Spielmodus. Ab dem 19. August wird das Update für alle **Team Fortress 2**-Besitzer zur Verfügung stehen. Für Interessierte veranstaltet Valve regelmäßig Wochenend-Termine, an denen kostenlos Probe gespielt werden darf. ❑

**Info:** www.steampowered.com



**SCHWINGER** | In Zukunft werden Spielern wohl häufiger boxende Gegner über den Weg laufen.

PATCH 1.1 (BETA)

# Sins of a Solar Empire

Für Ironclads Weltall-Strategiespiel steht bald mit dem Patch 1.1 (derzeit in der Beta-Phase) ein gewaltiges Update an: Alle Einheiten wurden in ihren Statuswerten angepasst, außerdem polierte man die KI auf, das Spiel wird dadurch fairer und fordernder. Auf Knopfdruck blendet sich nun ein neues Mini-Fenster ein, in dem man Schwarzmarkt und Kopfgelder überblickt, ohne das Hauptfenster zu verdecken – spitze!

Neben reichlich beseitigten Bugs gibt's auch ein Update für die Grafik-Engine: Sie glänzt mit besserer Performance, neuen Explosionseffekten und frischen Shadern. Eine brandneue Netzwerk-Technik verspricht absolut stress- und sorgenfreies Hosten von Mehrspielerpartien. ❑

**Info:** www.sinsofasolarempire.com



**SPITZENSPIEL!** | Das Strategiespiel sahnte in der Ausgabe 08/2008 eine Wertung von 83 Prozent ab.

PVP-UPDATE

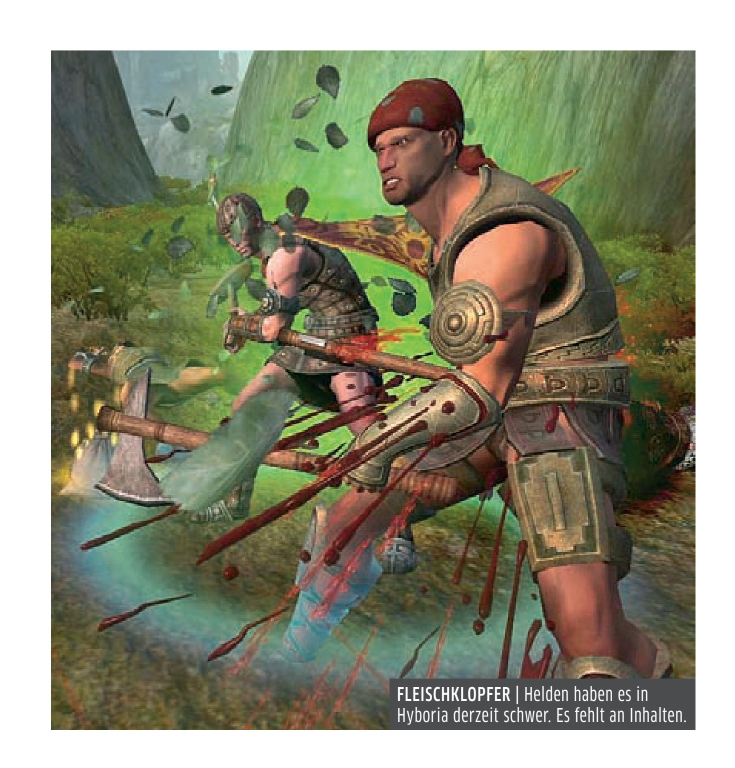
# Age of Conan

Auf der offiziellen Webseite des Online-Rollenspiels veröffentlichte der deutsche Community-Manager Waldgeist vor Kurzem einige Informationen zum geplanten PvP-Update. So befindet sich das PvP-System gerade auf dem Testserver und wird dort auf Herz und Nieren geprüft.

**Ein wichtiges Merkmal** des Updates ist das neue Verbrecher-System, das den negativen Eigenschaften einer Spieler-gegen-Spieler-Umgebung entgegenwirken soll. Das und die ebenfalls neue PvP-Ausrüstung benötigen laut Waldgeist extrem viel Aufwand, um korrekt zu funktionieren.

AoC-Spieler verlieren indes die Geduld. In vielen Fan-Foren ist von extremem Spielerschwund die Rede. Zwar könne man mit seiner Gilde Städte errichten, viel mehr gäbe es allerdings nicht zu tun. Ein Umstand, der immer mehr Spieler in die Arme vorher gespielter MMOs wie World of Warcraft oder Der Herr der Ringe Online zurücktreibt. Böse Zungen behaupten, dass das lange versprochene PvP-Update erst erscheinen wird, wenn die AoC-Server schon längst aufgrund mangelnder Spieler heruntergefahren wurden. Bleibt zu hoffen, dass Funcom die Probleme bald in den Griff bekommt. ❑

Info: Webcode: 26P4



**FLEISCHKLOPFER** | Helden haben es in Hyboria derzeit schwer. Es fehlt an Inhalten.

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

**FINAL FANTASY 11**

Bosskämpfe in MMOs sind bekanntlich meist eine aufwendige und zeitraubende Angelegenheit. Doch die Asiaten setzen dem Ganzen jetzt die Krone auf: 18 Stunden kämpfte eine Raid-Gruppe in Sonys Online-Rollenspiel kürzlich gegen den Bossgegner „Pandemonium Warden". Am Ende gab die Gruppe auf, aus Angst, die übermüdeten Spieler ernsthaft gesundheitlich zu gefährden. Ein Ende war zu diesem Zeitpunkt nicht in Sicht. Wir fragen uns, was sich die Entwickler dabei gedacht haben.

**Info: Webcode: 26P6**



**LANDW.SIMULATOR 2008**

Die Ackerbau-Simulation findet immer mehr Freunde. Erstaunlich! Inzwischen gibt es auch eine rege Community, die allerlei selbst gebastelte Fahrzeuge und Geräte für Hobby-Bauern bereithält.

**Info: Webcode: 26P8**



DIE MINEN VON MORIA

# Der Herr der Ringe Online

Neben all dem Trubel um die Beta-Phasen von Wrath of the Lich King und Warhammer Online sollte ein weiteres großes MMO nicht vergessen werden. Mit Die Minen von Moria stellt nun auch Codemasters sein erstes Add-on bereit, das im Herbst dieses Jahres erscheinen soll. Neben riesigen neuen Gebieten wird es zwei neue Klassen geben, die Levelgrenze wird um zehn Stufen erhöht. Spannend: Hochwertige Ausrüstung müssen sich LotRO-Jünger meist mit extremem Aufwand besorgen. Ein Umstand, den Entwickler Turbine mit dem Add-on ändern will. Wie genau, das steht leider noch nicht fest. Ob die Jungs auf der Games Convention 2008 in Leipzig mehr verraten? ❑

Info: www.lotro-europe.com



**SPRICH FREUND** | Wer die Kinofilme kennt, weiß, wohin diese schimmernde Tür führt.



**OHNE ORK** | Zwar wird es in der Erweiterung neue Klassen geben, aber nur auf der guten Seite.



CENTRAL PARK IS HIDING A SECRET...
ALONE IN THE DARK
IM HANDEL ERHÄLTLICH
FÜR PC, PS2, XBOX 360 UND Wii
WWW.CENTRALDARK.COM
eden GAMES
ATARI
© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. «» and «PlayStation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

## ALLE MODS AUF EINEN BLICK

| | Ab-16-DVD | Ab-18-DVD | Extended-DVD |
|---|---|---|---|
| Crysis: Intel/Crysis Mapping Contest – Multiplayer Map-Pack | • | • | - |
| Far Cry: The Delta Sector | • | • | - |
| Gothic 2: Velaya – Geschichte einer Kriegerin | • | • | - |
| Thief: Deadly Shadows – Bad Feeling | • | • | - |
| Thief: Deadly Shadows – Cabot | • | • | - |
| Thief: Deadly Shadows – Silence | • | • | - |
| Thief: Deadly Shadows – The Walk | • | • | - |
| Thief: Deadly Shadows – Valley | • | • | - |



**MÄCHTIG GEWALTIG** | Am Ende der Einzelspielerkampage erbeuten Sie eine gewaltige Alienwaffe.

Einzel- und Mehrspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 3 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Schwer

## Far Cry (dt.): The Delta Sector



AUF DVD
• Exklusiv-Mod

Während häufig noch gute Karten für **Far Cry (dt.)** erscheinen, sind echte Total Conversions – weil nur aufwendig zu produzieren – eher Mangelware. Meist wurden die Projekte eingestellt, auf **Crysis** portiert oder schlugen wie etwa **Tuesday & Ark** eine künstlerische Richtung ein.

**The Delta Sector zeigt,** dass es aber immer noch Hoffnung für Jack-Carver-Jünger gibt. Die Modifikation brezelt das Hauptspiel so auf, dass Sie fast glauben, **Crysis** installiert zu haben. Dabei steckt in der Modifikation vom Team Cryforce Inventions um Teamleiter Ronny Mühle viel mehr als nur eine superbe und unheimlich realitätsnahe Grafik, die die altehrwürdige Cryengine ins Schwitzen bringt.

Allein die aus drei Levels bestehende und fordernde Kampagne mit neuer Story dürfte



**VERSUMPFT** | Auf der Instant-Action-Map Battle in the Swamp kämpfen Sie sich durch Morast und Wildnis.

## Intel/Crysis Mapping Contest – Multiplayer Map-Pack

Das Feedback auf den **Intel/Crysis Mapping Contest** war so überragend, dass sich die Juroren gar nicht auf die zehn besten Karten einigen konnten, sondern stattdessen entschieden, sogar die zwanzig besten Maps in ein mit Gütesiegel prämiertes Kartenpaket zu stecken. Und das wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten und liefern Ihnen den 551 Megabyte großen Brocken, der mit einem praktischen Installer daherkommt, auf der Heft-DVD auch gleich frei Haus. Im Spielmodus Instant Action geht es auf folgenden Maps zur Sache: Battle in the Swamp, Borderline, Iceworld, Red Planet, Resort, Slope, Sun Eara, Terminal Velocity, Tequendama_Falls und Whitehouse. Für Power-Struggle stehen die Schauplätze Anguish, BattleBulge, Canyon, El_Alamein_D2, Orangrey, Project: 800, PS_Airfield, PS_NesHem, Reclamation und Turbine für spannende Mehrspieler-Partien bereit. (mb) ❑



**IN DECKUNG!** | Hinter dem Wrack eines Autos hat sich ein Spieler aus dem gegnerischen Team verschanzt.

## Call of Duty 4 (dt.): Frontlines 3.1

Bereits in Ausgabe 6/08 erfreuten wir Sie mit der **Call of Duty 4 (dt.)**-Mod **Frontlines**. Modder Freddy Hajas steckte viel Arbeit in sein Werk, das mit den neuen Spielmodi Commander und Battlefront aufwartete. Inzwischen ist die brandneue Version 3.1 erschienen, die Ihnen noch mehr Futter für Ihre virtuellen Schlachten bietet. **Frontlines 3.1** befeuert Ihre **CoD 4 (dt.)**-Installation mit einem nigelnagelneuen Spielmodus. In Chopper folgen Sie einem Helikopter und versuchen, ihn vom Himmel zu holen. Die Partei, der dies zuerst gelingt, gewinnt. Hier zählen nicht nur Schnelligkeit, sondern auch Taktik und Teamfähigkeit. Der Modder verspricht, von jetzt an mit jeder neuen Version der Mod auch einen neuen Spielmodus rauszuhauen. Geplant ist etwa ein aus **Unreal Tournament 2004** bekannter Assault-Modus. Auch das geplante Anti-Camping-System hört sich interessant an. Wir bleiben am Ball! (ab) ❑



**AUGENWEIDE** | Grafisch ist die Mod absolut beeindruckend. Vor allem die Vegetation ist realistisch.



**ANVISIERT** | Der Kampfheli ist mit dieser Waffe schwer zu knacken. Wechseln Sie lieber zum Raketenwerfer.

Einzelspieler um die drei Stunden beschäftigen. Obendrauf gibt es einen spaßigen Mehrspielerteil, bei dem die Parteien an unterschiedlichen Seiten des Levels starten und sich erst begegnen, wenn sie sich zur Kartenmitte bewegen.

**Als Mitglied einer Spezialeinheit** werden Sie in der Kampagne nach Osteuropa geschickt, wo mysteriöse Dinge geschehen und sich große Militärverbände sammeln. Dort ist man über Ihre Schnüffelei nicht erbaut und möchte Sie schnellstmöglich ausschalten. Bevor Sie sichs versehen, entbrennen heftige Feuergefechte, in denen Sie mit acht nagelneuen Waffen mitmischen. Von der Heckler & Koch USP Compact 45 bis hin zu einem Raketenwerfer ist alles vertreten, was Löcher macht.

Und das werden Sie auch brauchen, geraten Sie doch später in eine Eiswelt und dann sogar zwischen die Fronten aus Ihren bisherigen Gegnern und Aliens. Den sich geradezu aufdrängenden Verdacht, dass bei **Crysis** abgekupfert wurde, räumte Modder Ronny Mühle auf PC-Games-Nachfrage aber aus: „Einiges hat uns inspiriert, aber zu vielem gab es zum Zeitpunkt, als wir die Mod so geplant hatten, noch keine Informationen oder Bildmaterial. Die Schneemission war eine recht einfache Methode, ein komplett neues Szenario zu schaffen, ohne dafür neue Objekte erstellen zu müssen. Dass es dem von **Crysis** so ähneln würde, konnten wir nicht im Voraus ahnen."

**Das neue Spielprinzip** ist wesentlich realistischer als beim Hauptspiel. Oft genügen bereits zwei oder drei Körpertreffer, um die Feinde auszuschalten – falls Sie überhaupt treffen. Denn nicht nur, dass die Waffen realitätsnah verziehen, die Gegner reagieren nun bei Angriffen auch deutlich schneller, suchen sofort Deckung und erwidern treffsicher das Feuer. Es ist schwer, Feinde in der üppigen Vegetation zu erspähen, die bis auf wenige Ausnahmen wie einige Felsen in neuen, hochauflösenden Texturen erstrahlt. Klasse!

Für Cutscenes, die die Mod stärker an die Hintergrundgeschichte binden, und ein Schlussfilmchen fehlte dem Team leider die Zeit. Das soll eventuell per Patch nachgeliefert werden. Trotzdem die aktuell beste **Far Cry (dt.)**-Mod. (mb) ❑



**VIVA LAS VEGAS** | Auf de_vegas_css finden die Kämpfe im schicken High Hotel & Casino statt.

# Counter-Strike: Source - [00] & eFever Around t. World Mappack

Clan00 hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um ein neues Map-Pack für **Counter-Strike: Source** zu präsentieren, mit dem Sie quasi um die Welt reisen. Die fünf Karten des **[00] & eFever Around the World Mappack presented by NOVA** überzeugen sowohl optisch als auch spielerisch und entführen Sie etwa in die Alpen. Während es auf de_alps_css in einem idyllischen Alpendorf zur Sache geht, tauchen Sie auf der Map Dualism in das Nachtleben einer Großstadt ein. Im gleichnamigen Club haben Terroristen einige Konzertbesucher entführt. Nach gelungener Befreiung geht es auf das Boot „Meridian" in die Südsee und später weiter zur Terroristenjagd nach Las Vegas, bevor die Rundreise schließlich mit der Map de_c00ldhaze, einer leicht modifizierte Version der Originalkarte, endet. Das Map-Pack (165 Megabyte) wartet unter Webcode 26PW auf Ihren Mausklick. (mb) ❑



**ERWISCHT** | Diese Heidin hat den Meisterdieb auf frischer Tat ertappt und ruft gleich Wachen zu Hilfe.

# Thief: Deadly Shadows Fan-Missions

Passend zu unserer Vollversion **Thief: Deadly Shadows** haben wir auch einige Fan-Missionen für den Meisterdieb auf die DVD gepackt. So kursieren in **Cabot** etwa finstere Gerüchte über den gleichnamigen Kartographen, der kürzlich zu einem erstaunlichen Vermögen kam. Sie sollen nun in dessen – natürlich schwer bewachte - neue Villa eindringen und dafür sorgen, dass ein Teil des neuen Vermögens den Besitzer wechselt. Ebenfalls spannend geht es in **Valley** zu. Hier bereiten die Heiden eine groß angelegte Offensive gegen die Hammeriten vor und Sie schleichen sich zum Heidencamp, um den Angriff zu sabotieren. Unterstützt werden Sie dabei von einem Undercoveragenten der Hammeriten, den Sie allerdings erst ausfindig machen müssen. Außerdem finden Sie auf DVD die Fan-Missionen **Bad Feeling**, **Silence** und **The Walk**. Bitte beachten Sie zur Installation die Readme-Dateien. (mb) ❑

**Von:** Marc Brehme / Andreas Bertits

Vier Kapitel, humorvolle Dialoge und spannende Quests. Diese Mod ist absolut empfehlenswert.

Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 10 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Mittel

**AUF DVD**
- Mod, Sprachausgabe, Komplettlösung & Story als PDF


**DAS BRENNT!** | Velaya bekämpft in der Wildnis einige Harpyen mit Feuermagie.


**SO EIN KAMPF** | Die gut gerüstete Velaya bekämpft abseits eines Wegs einige Molerats und Goblins.


**AUFBRUCHSTIMMUNG** | Velaya beschließt, Onars Hof zu verlassen und Abenteuer zu erleben.

# Gothic 2: Velaya – Geschichte einer Kriegerin

Velaya, die Heldin dieser Mod, ist vielen Spielern noch als die stille Frau von Gomez aus **Gothic 1** bekannt. Spielte sie dort mehr oder weniger eine Nebenrolle, hat sie sich jetzt zur Hauptdarstellerin gemausert. In der **Gothic 2**-Mod **Velaya: Geschichte einer Kriegerin** bestimmen Sie als Spieler die Geschicke dieser Frau, die zu Beginn der Geschichte als Magd auf Onars Hof arbeitet. Eines Tages, wenige Wochen nach dem Ende von **Gothic 2**, wird sie von Söldner Dar niedergeschlagen. Daraufhin beschließt sie, sich zu rächen. Dafür muss sie jedoch den Hof verlassen und Kämpfen lernen.

**Nette Leute** auf dem Hof, allen voran Cord und Thekla, sind ihr behilflich. Zunächst ist es das Ziel, in die Stadt zu kommen, was Velaya auch gelingt. Doch hier fängt das Abenteuer erst richtig an. Goblins stellen eine Bedrohung für die Stadt Khorinis dar. Aber da es sich bei Velaya um eine Frau handelt, möchte sie die armen, kleinen Kerle nicht einfach verhauen, sondern mit ihnen verhandeln. Weitere Missionen, etwa die Zerstörung aller Beliar-Schreine auf der Insel oder die Zerschlagung eines Spionagenetzwerks, warten ebenfalls auf Sie. Nicht zu vergessen die fiese Ork-Armee, die in einem Wald auf die Gelegenheit zum Angriff lauert.

Kapitel 3 hält einige Überraschungen bereit. Eigentlich wollte Velaya sich nach den Abenteuern in ihrem neuen Anwesen zur Ruhe setzen. Doch als im Hafenviertel von Khorinis eine tödliche Krankheit ausbricht, liegt es wieder an der tapferen Kriegerin, sich um das Problem zu kümmern. Schon bald stellt sich heraus, dass vor der Stadt das legendäre Totenschiff vor Anker liegt. An Bord grausige Untote, welche die Seuche verbreiten. Hier kann nur Magier Myxir weiterhelfen!

Als wäre das alles nicht schon schlimm genug, deckt Velaya zudem eine Verschwörung um finstere Beliar-Kultisten auf. Es gibt also alle Hände voll zu tun für die gestandene Frau – und natürlich auch den Mann.

**Velaya: Geschichte einer Kriegerin** überzeugt mit einer spannenden, durchdachten und groß angelegten Geschichte sowie lustigen Dialogen. Vor allem aber kommt wieder das typische **Gothic**-Gefühl auf, das viele Spieler im aktuellen dritten Teil vermisst haben. Die Geschichte nun aus der Sicht einer Frau zu erleben, bringt Abwechslung ins Spiel. Die erleben Sie auch während der vielen kleinen Nebenaufgaben und netten Spielelemente. Beispielsweise schlägt sich Velaya mit einem Spanner herum, an dem sie sich auf besondere Weise rächt. Außerdem bekommen Sie ein sogenanntes Gegossene-Eisenkugeln-werden-extrem-hurtig-rausgeschleudert-Ding, kurz G.E.W.E.H.R.-Ding, in die Finger, mit dem Sie munter um sich ballern.

Lassen Sie sich das spannende und umfangreiche Abenteuer keinesfalls entgehen und installieren Sie es gleich von unserer DVD! ❑




**ÜBERFALL** | In einem Wald des North-Sahrani-Territoriums gerät ein griechischer Konvoi unter Beschuss.

**VORWÄRTS MARSCH!** | Griechische Soldaten rücken vorsichtig im Feindgebiet vor.

# Armed Assault: Hellenic Warfare Mod

Möchten Sie mal sehen, was die griechische Armee so draufhat? Dann probieren Sie einfach die Mod **Hellenic Warfare** für **Armed Assault** aus. Darin steigen Sie in neue Fahrzeuge, betätigen den Abzug frischer Waffen und erfreuen sich an dem Szenario angepassten Soundeffekten. Allerdings gibt es das alles nicht in einer großen Mod, sondern häppchenweise in kleinen Paketen. In der aktuellen dritten Veröffentlichung stehen vier griechische Armee-Einheiten und zahlreiche neue Waffen bereit. Auch neue Varianten des UH-1H-Huey-Helikopters, etwa der UH-1H Cargo Transport, sind mit von der Partie.

**Doch damit** gab sich das Entwickler-Team noch nicht zufrieden. Die Waffen aus den Vorgängerpaketen wurden komplett überarbeitet. Außerdem feilten die Modder an der Spielbalance. Besonders die spektakulären Explosionseffekte zeigen, welches Potenzial in der Mod steckt. Zerreißt es einen Panzer im Kampf, möchte man schon aus Reflex den Kopf einziehen. Das sollten aber nicht Sie vor dem Bildschirm, sondern Ihre virtuellen Helden tun. Denn die herumfliegenden Trümmer können schwere Verletzungen verursachen. Und bei **Armed Assault** kann schon ein Soldat weniger das Aus für die Mission bedeuten. Halten Sie also besser die Augen offen!

Die Modder arbeiten derzeit fleißig an weiteren Updates. Die finale Version soll sogar eine neue, umfangreiche Kampagne samt neuer Insel enthalten. Allerdings steht noch nicht fest, wann diese erscheint. Worauf warten Sie noch? Laden Sie sich **Hellenic Warfare** gleich unter folgendem Webcode herunter: 26PX. (ab) ❑

# Command & Conquer: Generäle – Cold War Crisis

Dass der Kalte Krieg nicht ganz so kalt war, zeigt die **Command & Conquer: Generäle**-Mod **Cold War Crisis**. Diese versetzt Sie in die Zeit zwischen 1980 und 1989. Aufseiten der USA und der UdSSR erleben Sie spannende Einsätze, die es in sich haben.

**Realismus** ist das Wort, das die Modder wohl am häufigsten benutzen. Sie wollten mit ihrem Werk nicht einfach nur neue Einheiten in einem frischen Szenario bieten, sondern die Spielbalance wurde gehörig umgekrempelt. Selbst gestandene Strategen kommen bei **Cold War Crisis** ordentlich ins Schwitzen. Hier bringt es nichts, nur eine große Armee aufzustellen und dem Feind entgegenzuschicken. Zwei verschanzte Bazooka-Soldaten halten sich etwa wacker gegen fünf anrückende T-72-Panzer. Deshalb sollten Sie stets auf eine ausgeglichene Zusammenstellung Ihrer Truppen achten.

Pro Partei versuchen Sie sich an zwei umfangreichen Missionen sowie einem Trainingseinsatz. Das mag nach nicht viel klingen, durch den hohen Schwierigkeitsgrad und die damit verbundene tiefgreifende Taktik haben Sie jedoch eine ganze Weile an den Einsätzen zu knabbern. Ein besonders interessantes Spielelement der Mod stellt der Treibstoff dar. Ohne ihn können Sie noch so viele Panzer bauen, sie bewegen sich keinen Millimeter vom Fleck. Der Unterhalt von Treibstoffdepots ist allerdings recht teuer. Zivile Spritlager können eingenommen, aber nicht zerstört werden. Daher sollten Sie verstärkt auf Infanterie setzen.

**Cold War Crisis** wäre keine **Generäle**-Mod, würde das bekannte Spielelement der Verbesserung Ihres Generals fehlen. Aber auch hier haben die Modder ganze Arbeit geleistet, das Stufensystem komplett umgekrempelt und die neuen Einheiten an das Szenario Kalter Krieg angepasst. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie die Mod nicht auf unserer DVD, sondern unter dem Webcode 26P2. (ab) ❑




▲ **ALLES SCHLECHTE KOMMT VON OBEN** | Während Schnee fällt, feuert ein sowjetischer Mil-26-Halo-Hubschrauber Raketen auf in einem Dorf verschanzte US-Soldaten.

◀ **ÜBERRASCHUNGS-ANGRIFF** | Zwei amerikanische Apache-Helikopter fallen in einer russischen Basis ein und legen die Bunker in Schutt und Asche, während sie ein Mil-26-Halo-Hubschrauber attackiert.

Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 1-2 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Schwer







▲ **FARBTUPFER** | Um den Oberflächenzustand der roten Plattform links von durchlässig in fest zu verändern, müssen Sie Ihre Waffe auf Rot umstellen. Blöd, dass gerade ein schießender blauer Gegner vor Ihnen steht …

▶ **UMZINGELT** | Wenn Sie so sehr von Gegnern eingekreist wurden, segnen Sie vermutlich bald das Zeitliche. Im Nahkampf sind Ihnen die flinken Roboter nämlich deutlich überlegen.

# Half-Life 2: The Color of Doom

Welche Farbe hat das Verhängnis? Rot und Blau natürlich, wenn man der Half-Life 2-Mod The Color of Doom Glauben schenkt. Hier schlüpfen Sie in die Rolle von Superheld Jester, der die Stadt Dangeropolis von fiesen Robotern befreien muss. Die Blechkameraden sind aus dem Labor von Dr. Violet entkommen und terrorisieren nun die Bevölkerung. Sie einfach mittels Maschinenpistolen und Granaten umzunieten, wäre aber nicht spaßig genug. Daher greift Jester in den Farbeimer. Rote Roboter erledigt er mit roten Schüssen, blaue Androiden mit blauen.

**Im Comic-Stil** gehalten sind außer den Figuren und Levels auch die Zwischensequenzen. Das macht nicht nur Laune, sondern passt auch hervorragend ins Spielprinzip. Denn in The Color of Doom geht es nicht bierernst zur Sache. Ein guter Schuss Humor ist auch mit dabei. Allein das Hofnarren-Kostüm von Superheld Jester zeigt, dass die Modder ihr Werk mit einem Augenzwinkern erschaffen haben. Trotzdem erleben Sie ordentlich viel Action.

Allerdings ballern Sie nicht nur ständig um sich. Es gilt auch, einige Rätsel zu lösen. So finden Sie in den Levels oft farbige Plattformen, die Sie mittels Ihrer Kanone einfärben müssen, um sie benutzen und somit bestimmte Orte erreichen zu können. Schwirren dabei jedoch noch zig bunte Roboter um Sie herum, kommen Sie leicht ins Schwitzen, denn das ständige Umschalten zwischen den Farben ist nichts für Spieler mit Hand-Auge-Koordinationsstörungen. Hier hilft es, die Bunker, aus denen immer neue Androiden strömen, schnellstmöglich zu zerstören. In den etwas ruhigeren Phasen sammeln Sie Farbkleckse, um damit Ihre Waffe aufzuladen, sowie Boni für Schallwellen-Spezialangriffe. The Color of Doom ist recht schwer, macht aber aufgrund des ungewöhnlichen Spielprinzips viel Spaß. Laden Sie sich die spannende Mod gleich unter Webcode 26PY herunter. (ab) ❑

# The Elder Scrolls 4: Oblivion – The Lost Spires (deutsch)

Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 15 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

Möchten Sie sich einmal wie Indiana Jones fühlen, versunkene Städte entdecken und Geheimnisse ergründen? Dann installieren Sie doch die Mod The Lost Spires für The Elder Scrolls 4: Oblivion. Darin treten Sie der neuen Archäologen-Gilde bei und beginnen damit, die Mysterien der Fantasy-Welt Tamriel aufzudecken. Selbstredend, dass Sie dabei etwas herausfinden, das das Schicksal des gesamten Reiches verändern könnte. Aber Sie haben nicht zahlreiche Oblivion-Tore geschlossen und Dämonen bekämpft, um hierbei jetzt den Kopf in den Sand zu stecken.

**In einem 15-stündigen Abenteuer** erleben Sie allerhand spannende Missionen, kommen einem Verrat auf die Spur und retten mal wieder die Welt. Dabei erkunden Sie zehn neue Verliese, gespickt mit Fallen und Monstern. Einige davon wurden sogar mit neuen Texturen versehen, um sich von den üblichen Höhlen abzuheben. Dort und auch in der Wildnis treffen Sie auf Kreaturen, die es so auch noch nicht im Hauptspiel gab.

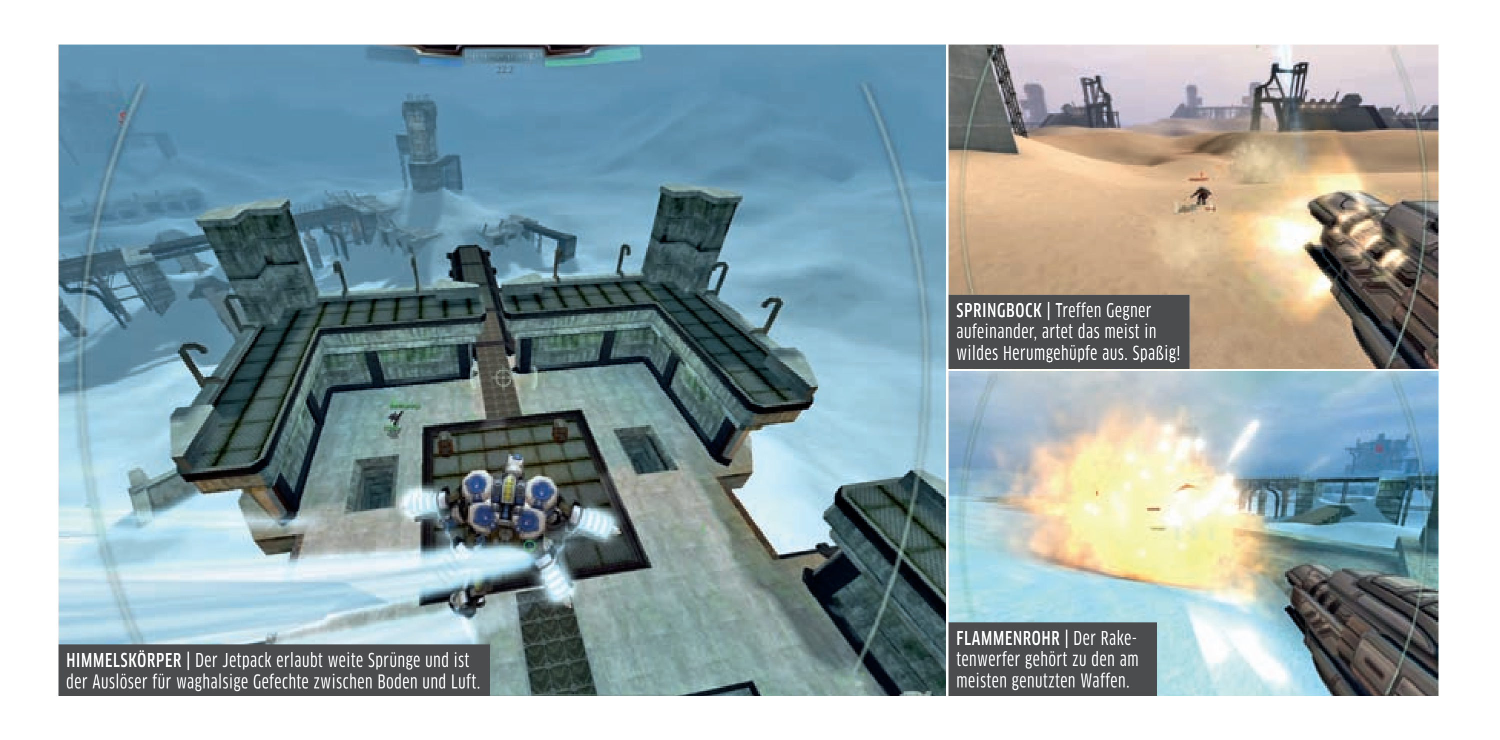
Was macht das Durchforsten eines großen Dungeons besonders interessant? Genau, ein fieser Endgegner, der Ihnen am Schluss ordentlich Saures gibt. In The Lost Spires treten Sie an einigen Stellen gegen solche Boss-Gegner an, was zu spannenden Kämpfen führt. Selbstverständlich erfreuen Sie sich nach solchen Auseinandersetzungen auch an fantastischen neuen Gegenständen. Dies sowie die sehr gut ausgearbeiteten Nichtspielercharaktere und die Spielzeit von etwa 15 Stunden machen The Lost Spires zu einem gelungenen Erlebnis. Laden Sie sich die deutsche Version unter Webcode 26PZ herunter. (ab) ❑




**HÖHLENBEWOHNER** | In einem Labyrinth unterhalb einer der mysteriösen, säulenartigen Spires fallen Bären und ein Oger über den Spieler her, der sich mit allen Mitteln zur Wehr setzt.



**KURIOS** | In der Halle der Archäologen-Gilde steht das Wrack eines Schiffes. Im Gebäude finden Sie noch andere, wunderliche Gegenstände, die bei Ausgrabungen gefunden wurden.



HIMMELSKÖRPER | Der Jetpack erlaubt weite Sprünge und ist der Auslöser für waghalsige Gefechte zwischen Boden und Luft.

SPRINGBOCK | Treffen Gegner aufeinander, artet das meist in wildes Herumgehüpfe aus. Spaßig!

FLAMMENROHR | Der Raketenwerfer gehört zu den am meisten genutzten Waffen.

# Fallen Empire: Legions




**Von:** Robert Horn

Browser-Spiele sind doof? Schon lange nicht mehr. Bei diesem hier kracht es gehörig.

Wäre **Fallen Empire: Legions** ein ganz normales PC-Spiel, es würde sicherlich bei Presse und Spielern gnadenlos durchfallen. Denn gut sieht der Titel nicht aus. Auch Spielmodi wie Deathmatch oder Capture the Flag entlocken höchstens ein gegähntes „Ist doch Standard". Wäre da nicht die Tatsache, dass **Fallen Empire** ein Browser-Spiel ist, der Mehrspieler-Shooter würde sang- und klanglos untergehen.

**Doch die Tatsache,** dass Sie für das Ballervergnügen kaum mehr als einen funktionierenden Browser benötigen, lässt aufhorchen. Im Klartext: **Fallen Empire: Legions** braucht weder eine Installation noch massive Hardware-Anforderungen. Sie schmeißen einfach Ihren Internet-Browser an, melden sich an und ballern drauflos. Das funktioniert sogar im Vollbildmodus, sodass Sie gar nicht mehr merken, dass Sie eigentlich im Internet surfen.

**Viel Wissen benötigen Sie nicht.** Auf Karten mit bis zu 16 Mitspielern balgen Sie sich um Fahnen oder die meisten Abschüsse. Ein Jetpack auf dem Rücken sorgt für spannende Hüpf-Gefechte, bei denen akkurates Zielen lebensnotwendig ist. Da das Waffenarsenal überschaubar ist, bleibt die Eingewöhnungsphase auf Sekundenbruchteil-Niveau.

Geübte Shooter-Finger finden sich sofort mit der eingängigen Steuerung zurecht und pusten alsbald gegnerische Roboter aus dem Himmel. Leider sind die Karten bisher allerdings viel zu groß. Oft brauchen Sie längere Zeit, um Gegner einzuholen oder überhaupt zu finden. Da sich die Browser-Ballerei aber noch in der Beta-Phase befindet, ist dieser Umstand zu verschmerzen.

Ob und wie viel Geld die Entwickler für **Fallen Empire: Legions** verlangen werden, steht noch nicht fest. Wenn Sie einmal erleben wollen, auf welchem technischen Niveau solche Browser-Spiele inzwischen angekommen sind, empfehlen wir Ihnen einen Besuch der Webseite www.instantaction.com. Hier können Sie sich vollkommen kostenfrei für den Action-Spaß anmelden und unkompliziert ein paar Runden drehen. Und sollte Ihnen dabei die Grafik altbacken vorkommen, denken Sie immer daran: Sie spielen gerade auf Ihrem Browser! ❑



ZIELSICHERHEIT | Für erfolgreiche Abschüsse müssen Sie immer vorausplanen, wo Ihr Gegner als Nächstes landen wird. Das braucht Übung.



ZWEIFARBIG | Spielermodelle unterscheiden sich nicht. Es gibt lediglich blaue und rote Teams. Simpel, aber ausreichend.

# VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU

# TOP-THEMEN

AUFBAU-STRATEGIE

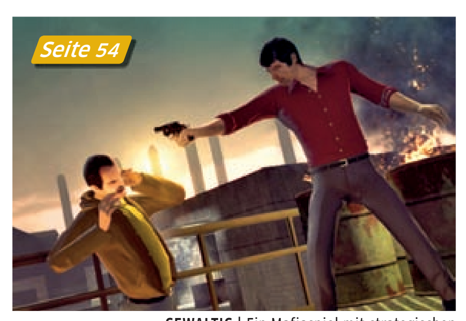
## ANNO 4




**URLAUBSSTIMMUNG** | Wir stechen in See, um die neuesten **Anno**-Welten zu entdecken. Reisen Sie einfach mit und gönnen Sie sich die Mega-Vorschau.

ACTION-ADVENTURE

## DER PATE 2




**GEWALTIG** | Ein Mafiaspiel mit strategischen Elementen, gewürzt mit viel Action, das sollen die Säulen des neuen **Der Pate**-Spiels sein.

ONLINE-ROLLENSPIEL

## WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

**HEISS UND KALT** | Endlich ist sie da, die Betaphase für das **WoW**-Add-on. Wir haben uns gleich in die neuen Gebiete aufgemacht.




ONLINE-ROLLENSPIEL

## WARHAMMER ONLINE




**GRÜN HAUT** | Trotz des abgespeckten Inhalts freuen wir uns auf die PvP-Hoffnung des Jahres. Unsere Eindrücke aus der Beta-Version lesen Sie in der dreiseitigen Vorschau.

> „WoW vom Thron zu stoßen würde 1 Mio. Pfund kosten."
>
> Rik Alexander, Präsident von Monumental Games

## WUSSTEN SIE, ...

... dass wir extra für die **Anno**-Story ein zusätzliches Wochenende drangegeben haben, damit Text, Bilder, Layout und Lektorat rechtzeitig zum Redaktionsschluss fertig sein konnten?

# INHALT



## MOST WANTED

**Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 10. August 2008)**

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Vivendi – Termin: Nicht bekannt
2. **GTA 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 21. November 2008
3. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: Oktober 2008
4. **FALLOUT 3** – Rollenspiel | Ubisoft – Termin: Oktober 2008
5. **GOTHIC 4: ARCANIA** – Rollenspiel | Jowood – Termin: Nicht bekannt
6. **TWO WORLDS: THE TEMPTATION** – Rollenspiel | Zuxxez – Termin: 2008
7. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
8. **STARCRAFT 2** – Echtzeitstrategie | Vivendi – Termin: 2009
9. **WOW: WRATH OF THE LICH KING** – Online-Rollenspiel | Vivendi – Termin: 4. Quartal 2008
10. **SPORE** – Aufbau-Strategie | EA – Termin: 04. September 2008

MONSTRÖS | Die Hauptgegner im Spiel bleiben aller Voraussicht nach die größten Monster: Nazis.

FORTSCHRITTLICH | Durch den Veil haben die Nazis ihre Waffen verbessert. B.J. greift darauf zurück.

# Wolfenstein 2

Von: Alexander Wenzel

Nichts, wie es scheint: Raven beamt Sie in eine Parallelwelt.

Wann immer irgendwo auf dem Erdball etwas so richtig schief läuft, ist es Zeit für kompromisslose Solisten – wie James Bond, Rambo, Gordon Freeman, Max Payne oder eben US-Ranger B.J. Blazkowicz. Der kehrt wohlbehalten aus seinem letzten Einsatz hinter deutschen Linien zurück und meldet sich kurzerhand freiwillig zu einem nicht minder selbstmörderischen Auftrag: Nazis bauen einen mysteriösen Apparat, der sich als eine Art Waffe entpuppt. Und Blazkowicz bringt die richtigen Qualifikationen mit, um den Feinden der freien Welt Einhalt zu gebieten.

**Hierzu verschlägt** es den Spieler in die fiktive Ortschaft Isenstadt. Dies erlaubt Entwickler Raven Software einen geschickten Schachzug: Anstatt den Spieler linear von Punkt A zu Punkt B zu schicken, soll es jetzt eine offene Welt zu erkunden geben. Je weiter der Spieler in der Handlung voranschreitet, desto mehr Stadtteile eröffnen sich ihm. Wer jetzt denkt, dass B.J. als Ein-Mann-Armee eingreift, irrt: Im Untergrund von Isenstadt hat sich eine Anti-Nazi-Bewegung gebildet, die sich Unterschlupfe und spezielle Verstecke zunutze macht. Mr. Blazkowicz wird von ihnen nicht nur tatkräftig unterstützt, sondern bekommt von den Revoluzzern auch Aufträge zugeteilt. In welcher Reihenfolge der Spieler diese letztendlich angehen will,

## HAND IN HAND







**Nicht ohne Grund darf gerade Raven Software an Wolfenstein 2 werkeln.**

Das Team griff nicht nur für Titel wie **Star Trek: Voyager Elite Force** oder **Jedi Knight: Jedi Academy** immer wieder auf Engines der Technologieschmiede id Software zurück. Aufgrund jahrelanger Kooperation sorgten sie auch für die Umsetzung des gelungenen Science-Fiction-Shooters **Quake 4 (dt.)**. **Wolfenstein 2** befindet sich offenkundig in guten Händen.



AUFLÖSUNG | Die noch namenlose Sci-Fi-Waffe sorgt dafür, dass Gegner sich restlos auflösen.

## DAS NIMMT ANDERE DIMENSIONEN AN

**Damit Sie eine grobe Vorstellung von der Parallel-Dimension mit Namen Veil bekommen, haben wir einige Vergleichsbilder zu bieten.**


**GEISTERHAFT** | Grüne Optik, Plasma-Monster und herumfliegende Gegenstände: Gestatten, der Veil.

**AUFSTAND** | Revoluzzer helfen Ihnen im Kampf gegen die Nazi-Schergen ...


**SCHUTT UND ASCHE** | Isenstadt ist vom Krieg gezeichnet: Krater und Brände, so weit das Auge reicht.

**HILFREICH** | ... sogar in der anderen Dimension. Freiheitskämpfer kennen anscheinend keine Furcht.

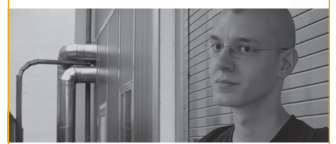
liegt allein in seiner Hand. Wer bei dem Wörtchen „Unterstützung" allerdings einen Taktik-Shooter à la **Ghost Recon** befürchtet, kann beruhigt sein: Befehle erteilen Sie nicht. Das kämpferische Miteinander beschränkt sich wohl eher, wie in der **Call of Duty**-Serie, auf die körperliche Präsenz der Mitstreiter, welche das Mittendrin-Gefühl stärken soll.

Ähnlich wie in **Prey** oder **F.E.A.R. (dt.)** steckt auch in **Wolfenstein 2** eine übernatürliche Komponente. Hier kommt der eingangs erwähnte Apparat der Nazis ins Spiel: Dieser öffnet ein Tor in eine parallele Dimension, die den Namen Veil (der Schleier) trägt. Die Nazis hoffen dadurch an „die schwarze Sonne", eine unerschöpfliche Energiequelle, zu gelangen. Um das zu verhindern, folgt der Spieler den braunen Schergen in das Dimensionstor. Dort befindet man sich noch immer in Isenstadt – jedoch auf einer anderen Realitätsebene. Die Optik mit Grünstich ist dabei noch die kleinste Änderung. Fremdartige Kreaturen bevölkern den Veil und haben es sowohl auf die Nazis als auch auf B.J. abgesehen. Bisher konnten wir nur einen Blick auf kleine Monster erhaschen, die frappierend an fliegende Gehirne erinnern. Raven Software verspricht aber einen ganzen Monster-Zoo. Für zusätzlichen Schwung sollen zudem übernatürliche Fähigkeiten – wie etwa Zeitmanipulation – sorgen, die sich Blazkowicz im Veil aneignet. Macht mindestens neugierig ...

**Ein wenig enttäuscht** von der **Wolfenstein 2**-Optik sind wir schon. Anstatt auf die neue id-Tech-5-Engine setzt man bei Raven noch auf das alte **Doom 3**-Grafikgerüst. Solange dies aber der düsteren Atmosphäre nicht schadet, sind wir weiterhin gespannt auf die übernatürliche Hatz. ❑

### ERSTEINDRUCK

*Alexander Wenzel*



Nach **Prey**, **Bioshock**, **Doom 3** (dt.) oder **F.E.A.R.** (dt.) dürfte **Wolfenstein 2** der nächste Shooter sein, der für wohliges Gruseln sorgt. Hoffentlich nicht wegen der leicht veralteten Grafik, sondern dank der freien Spielwelt und der okkult angehauchten Story.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Raven Software**
ANBIETER: **Activision Blizzard**
TERMIN: **nicht bekannt**


**ÜBERSOLDIER** | Nicht nur Waffen, sondern ganze Kampfanzüge werden mit Veil-Technik verbessert.


**BLAUSTICHIG** | Das Design der Geschöpfe der Veil-Dimension erinnert an Zecken und die **Half-Life 2**-Headcrabs.



## Strippenzieher

Als Anführer einer ehrenwerten Familie zählt für Sie nur eines: das Beherrschen Ihrer Stadt.

# Der Pate 2

**Von:** Robert Horn

Endlich wie ein richtiger Mafia-Boss fühlen! EA zeigt, wie es geht.

Mafiabosse sind unheimlich mächtig, lassen mit einer Handbewegung Gegner wie lästige Fliegen erschlagen und dominieren ganze Städte aus einem bequemen Ledersessel heraus, während sie eine Portion Spaghetti alla Mamma verputzen. Kein schlechter Job, oder? Und das Beste: Mafiabosse sind beliebt. Zumindest bei Film- und Spielefans, die seit Jahren mit ungebremster Begeisterung alles zum Thema verschlingen.

Doch gerade Action-Titel kämpfen oftmals mit einem erheblichen Problem: Das Gefühl, ein Don zu sein, also das Oberhaupt einer verbrecherischen Familie, der eben erwähnte Spaghetti schlabbernde Strippenzieher, kommt beim Spieler kaum auf. Das haben die Entwickler von **Der Pate 2** längst erkannt, schließlich ist Electronic Arts bereits mit dem ersten Teil in diese Falle getappt. **Der Pate** verkaufte sich bis heute zwar gut – weltweit wanderte das Spiel etwa 4,5 Millionen Mal in die PCs und Konsolen der Spieler –, doch im Kern ging es nur um schnöde Prügeleien mit gehörigem Gewaltfaktor. Verschenktes Potenzial mit einer so starken Filmlizenz im Rücken.

**Also wird jetzt einiges anders.** **Der Pate 2** setzt sich zum Ziel, den Spieler zum Don werden zu lassen und nicht bloß wie im Vorgänger als schnöden Handlanger zu beschäftigen. Zwar ziehen Sie noch immer persönlich durch die Straßen, erfüllen Aufträge und verprügeln Leute, um Ihrer Familie zu Moneten und Macht zu verhelfen. Doch neu hinzu kommt jetzt ein strategischer Part, „Der Blick des Don" getauft.

Hier sehen Sie die gesamte Stadt aus der Vogelperspektive, alle wichtigen Gebäude sind hervorgehoben. Sie bestimmen jetzt, welches Ziel als Nächstes attackiert wird. Wollen Sie lieber einen Waffenladen unter Ihre Kontrolle bringen? Oder doch dem Juwelier

## DIE STRATEGISCHE KARTE

**Der Übersichtsmodus ist die wahre Neuerung in Der Pate 2. Von hier aus planen Sie Ihre Übergriffe und kommandieren Ihre Leute zu begehrten Zielen:**




**EINSCHÜCHTERN** | Um die begehrten Ziele zu übernehmen, müssen Sie erst den Besitzer überzeugen. Mit allerlei rabiaten Mitteln.

**EINNEHMEN** | Mit Ihrem Trupp greifen Sie Ihr Wunschziel an – und müssen zuerst an einer Anzahl Wachen vorbei. Schießereien rufen außerdem die Polizei auf den Plan.

**DIE SICHT DES PATEN** | Auf Knopfdruck öffnet sich die Übersichtskarte. Hier sehen Sie die Stadt mit allen relevanten Zielen und deren Bewachern. Strategen reiben sich die Hände.

**TEAM TERROR** | Ob Sie mit Ihren Jungs losziehen oder lieber zuschauen, bleibt Ihnen überlassen.

**ANSCHLAG** | Wird ein Konkurrent zu aufdringlich, sprengen Sie einfach eines seiner Gebäude und setzen es damit temporär außer Kraft.

um die Ecke ein wenig Schutzgeld aus dem Körper prügeln? Es liegt ganz bei Ihnen. Da gleichzeitig mit Ihnen auch vier weitere Familien um die Vorherrschaft in der Stadt kämpfen, sind strategische Überlegungen sinnvoll. Denn jedes eingenommene Gebäude bringt wertvolle Boni. Besitzen Sie etwa alle Waffenhäuser der Stadt, tragen Ihre Schergen von nun an kugelsichere Westen und damit 50 % mehr Leben. Klar, dass jetzt alle anderen Familien ihre Anstrengungen verdoppeln, um Ihnen solche Lebensverlängerer wieder abzuluchsen.

Also schickt die künstliche Intelligenz ihre Schergen los, das Gebäude zurückzuerobern. Doch als schlauer Pate sorgen Sie vor: Sie sichern Ihre neue Immobilie mit Wachen. Wie viele Schläger Sie einsetzen, das bleibt Ihnen überlassen. Nur: je mehr, desto teurer. Ein Auge müssen Sie also auch immer auf Ihre Finanzen haben. Halten Ihre Widersacher dennoch mal ein Gebäude besetzt, das Sie mächtig nervt, ordern Sie einfach ein Sprengkommando. Zerstören können Sie die Häuser zwar nicht permanent, aber wenn der Bombenanschlag gelingt, ist das Objekt für eine Spielwoche ausgeschaltet und bringt dem Widersacher keine Boni. Trotzdem Vorsicht: Ihr Gegner könnte solch ein Feuerwerk jederzeit mit Ihnen veranstalten. Oder Ihnen eine Bande Schläger auf den Hals hetzen. Oder die Polizei bestechen, sodass Ihre Jungs eingebuchtet werden. Oder Ihren wichtigsten Mann ermorden lassen ... Sie sehen, das Leben als Pate ist nicht einfach.

**Wo bleibt denn da die Action,** fragen Sie sich jetzt vielleicht. Klingt alles sehr strategisch. Mitnichten. **Der Pate 2** ist genau wie sein Vorgänger ein reinrassiges Action-Spiel, in dem Sie allerlei fiese Aktionen persönlich mit Maus und Tastatur verüben. Im Mittelpunkt steht die sogenannte „Blackhand Brutality“, die schon im ersten Teil für kontroverse Diskussionen gesorgt hat. Denn um einen Ladenbesitzer zu überzeugen, Ihnen regelmäßig einen ordentlichen Batzen Schutzgeld zu zahlen, wenden Sie knallharte Manöver an, etwa wenn Sie einen unwilligen Koch mehrere Sekunden mit dem Gesicht auf seine Herdplatten drücken. Oder ihm geräuschvoll das Bein brechen.

Bei Ihren Streifzügen durch die drei Städte des Spieles, Queens, Miami und Havana, begleitet Sie eine von Ihnen persönlich handverlesene Schlägertruppe, die sogenannten Made Men. Die Prügelknaben besitzen jeweils spezielle Fähigkeiten, die Sie vor jeder Mis-



DRIVE-BY | Echte Gangster beherrschen so etwas im Schlaf: ballern aus dem fahrenden Auto.

BANDENKRIEG | Wer auf den Straßen zu viel Unheil anrichtet, hat schnell die Polizei am Hals.

sion berücksichtigen sollten. Eine heilende Hand zum Beispiel ist bei großen Scharmützeln immer nützlich. Einen Mechaniker sollten Sie mitnehmen, wenn Sie unauffällig in ein gesichertes Gebäude eindringen wollen. Und den Muskelprotz sollten Sie immer dabeihaben, wenn es ein paar Kiefer zu verbiegen gilt. Ungestraft dürfen Sie aber nicht durch die Straßen marodieren. Kommt es zu Schießereien, entsteht an der Stelle des Blutbades ein Tatort, der sofort die Polizei anlockt. Schneller Rückzug ist also nichts, wofür Sie sich in so einem Fall schämen müssten.

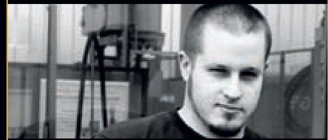
**Der erste Teil** hielt sich größtenteils an die filmische Vorlage, **Der Pate 2** entfernt sich dagegen etwas von allzu gewohnten Pfaden. Zwar dreht sich noch immer alles um die Corleone-Familie und die Handlung des Spieles passiert etwa zeitgleich zum zweiten Kinofilm, die Geschichte beginnt jedoch im Cuba der 60er-Jahre. Der Pate Ihrer Familie wird getötet, Ihnen fällt die Aufgabe zu, der zerschlagenen Organisation wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Ihre Karriereleiter erklimmen Sie in Cuba und Florida, wo Sie für Hyman Roth (bekannt aus der filmischen Vorlage) arbeiten. Erst später geht es nach Queens, um die Geschicke des Corleone-Syndikats zu übernehmen.

Drei Städte, das klingt nach einer Menge Spielstoff. Doch die Entwickler haben betont, dass sie in Sachen Größe und Vielfalt bestehende Gangster-Welten (sprich **GTA 4**) nicht übertrumpfen wollen. Der Fokus von **Der Pate 2** liegt ganz klar auf dem Ich-bin-der-Don-Spielgefühl.

**Das soll sogar online funktionieren:** Ihre Familie nehmen Sie einfach mit ins Internet. Alles, was Sie sich offline erspielen, besitzen Sie auch in den Weiten des Web. Außerdem soll es eine Spielart geben, in der ein Spieler den Paten mimt und Freunde gleichzeitig die Made Men spielen. Der Pate hat strategische Aufgaben und kann jederzeit in die Sicht seiner Kollegen schalten, der Rest macht die Drecksarbeit. Über weitere Details wollen die Entwickler allerdings noch nicht sprechen. Na ja, solange wir beim Spielen eine Portion Spaghetti alla Mamma verputzen können, ist alles in Ordnung. ❑

## ERSTEINDRUCK

*Robert Horn*



Schon wieder so ein Spiel, bei dem ich nicht weiß, ob das was wird. Die Ideen klingen gut, ein strategischer Modus ist sicher eine angenehme Abwechslung zum Schießen und Prügeln. Das Missionsdesign war im Vorgänger eher zum Gähnen, da nervten lange Autofahrten und 08/15-Missionen. Ob das im zweiten Teil besser wird? Und ob die Grafik noch etwas zeitgemäßer erscheint? Hoffen wir es.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Electronic Arts**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2009**

INTERVIEW MIT **HUNTER SMITH**

# „Im Grunde ist Der Pate 2 ein Action-Spiel."

**PC Games:** Der erste Teil erntete wegen der teils sinnlosen Brutalität gerade in Deutschland Kritik. Wie sieht das mit **Der Pate 2** aus?
**Smith:** „Für Deutschland gibt es auf jeden Fall eine andere Version. Aber: Du lebst in einer kriminellen Spielwelt und die Gewalt ist nun mal ein Teil davon. Du musst Gewalt anwenden. Aber wenn du zu brutal bist, musst du mit hohen Strafen rechnen. Die Polizei wird dich verfolgen und du musst mit Zeugen umgehen, wenn du etwas falsch machst. Die kannst du dann bestechen oder einschüchtern."
**PC Games:** Eine große Welt, fünf verfeindete Familien ... Ist das nicht eine wahnsinnige Herausforderung für die künstliche Intelligenz?
**Smith:** „Klar, das ist schwierig. Es macht aber auch wirklich Spaß. Also haben wir zuallererst ein Kartenspiel entworfen und selber gespielt, um die Spielmechanik zu verstehen. Danach ging es darum, die Entscheidungen der KI menschlich wirken zu lassen. Menschliche Spieler treffen nicht immer rationale Entscheidungen. Mal agieren Sie wohlüberlegt, mal frustriert. Und genau das soll unsere KI im Spiel auch machen."
**PC Games:** Also wäre es einer KI-Familie durchaus möglich, eine andere auszulöschen?
**Smith:** „Klar, das kann passieren. In der Demo, die du gerade gesehen hast, hatte die eine Familie nur noch einen Made Man übrig. Die anderen könnten jetzt das Anwesen der Angeschlagenen angreifen, das wäre die ultimative Niederlage."
**PC Games:** Wäre es nicht möglich, sich einfach zurückzulehnen und seine Leute die Arbeit machen zu lassen?
**Smith:** „Du kannst deine Leute losschicken und sie Gebäude einnehmen oder in die Luft sprengen lassen. Aber komplett aus der strategischen Perspektive kannst du nicht spielen. Im Grunde genommen ist **Der Pate 2** ein Action-Spiel. Du hast lediglich die Wahl, deine Leute etwas tun zu lassen oder diese Erfahrung selbst mit ihnen zu teilen."



Hunter Smith ist ausführender Produzent bei Electronic Arts.

**RUMPELKAMMER** | Im Gremlinhaus findet die Elfe die Bundeslade nebst dem Becher des Zimmermanns – wo sind Hut und Peitsche?

**MUFFBUDE** | Die Kerzen in der Gruft sorgen für atmosphärische Licht- und Schatteneffekte.

**HÄUSLICH** | So lebt Gevatter Tod – mit Plüschpuschen an den Füßen und Rockbandposter an der Wand.

**Von:** Manuel Grundmann, Stefan Weiss

Ein Gnom, eine Elfe, ein Freibeuter und ein rosa Zottelvieh sind die neuen Helden einer schrägen Fantasy-Welt.

## WOB

**Meister Markus und Jorge zocken „WoB" an der Rollenspielmaschine.**

Diese Rollenspielmaschine ist ein gutes Beispiel dafür, wie **The Book of Unwritten Tales** parodiert: eine Computerwelt, dargestellt als mechanischer Kasten mit vielen Hebeln und Knöpfen. Die ersten Computer sahen tatsächlich so ähnlich aus. Ein mechanisches Instrument wurde mithilfe von Lochkarten mit Daten gespeist, anhand derer der Rechner mathematische Operationen ausführte.

# The Book of Unwritten Tales

Adventure-Spieler haben zurzeit viel Grund zur Freude: Es stehen einige vielversprechende Titel in den Startlöchern. Doch keiner dürfte so abgedreht sein wie das verrückte Spiel der Entwickler KING Art. Seit dem Lucas-Arts-Klassiker **Day of the Tentacle** gab es kein so schräges Heldentrio mehr.

**Ein mächtiges Artefakt** birgt ein dunkles Geheimnis und verheißt die Weltherrschaft. Das ruft die Armee der Schatten auf den Plan, um den Gremlin-Archäologen Mortimer MacGuffin auszuquetschen. Dies kann sich die im Spiel angesiedelte Allianz der Helden nicht gefallen lassen und sendet drei tapfere Streiter aus. Nur wollen das die Helden eigentlich gar nicht. Gnom Wilbur Wetterquarz schuftet in einer Zwergenkneipe, obwohl er lieber Magier wäre. Die Elfe Ivo stammt aus königlichem Hause und die Etikette verbietet ihr eigentlich, Abenteuer zu bestreiten. Doch sie rettet den Gremlin-Archäologen und gelangt so an ein mysteriöses Buch. Dritter im Bunde ist Freibeuter Bonnet, der wertvolle Belohnungen wittert.

Ständiger Begleiter der drei ist ein rosa Zottelwesen mit dem schlichten Namen „Das Vieh", dessen Gestalt an das Krümelmonster aus der **Sesamstraße** erinnert. Die vier Helden wider Willen streifen durch 60 verschiedene Gebiete. Dort treffen sie über 40 redselige Nichtspielercharaktere, die mit manischen Magiern, vegetarischen Drachen und depressiven Zombies Altbekanntes aus dem Fantasy-Genre auf den Kopf stellen.

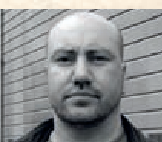
**Ähnlich wie das abgedrehte Szenario** stellt sich das Rätseldesign dar. Der Spieler soll mehrere Aufgaben parallel bekommen, die er in beliebiger Reihenfolge erledigen kann. Einige Aufgaben sind nur im Team lösbar, wohingegen bei anderen Rätseln freie Charakterwahl herrschen soll.

Ob das die Rätsel in absurde Ecken treibt oder eher eine Hilfe für den Spieler darstellt, wird sich zeigen. Während Gameplay und Szenario originell bis mutig wirken, geht man bei der Technik keine Wagnisse ein. Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet und eine Kombination aus gerenderten Elementen und zahlreichen animierten Echtzeit-3D-Objekten. Realistisch anmutende Licht- und Schatteneffekte sorgen für eine stimmige Atmosphäre. Um diese zu erhöhen, sollen die Charaktere Emotionen wie Angst oder Neugier vermitteln können. Wir hoffen jetzt gespannt auf eine bald spielbare Version. ❑

## ERSTEINDRUCK

*Stefan Weiß*





Ein Adventure nach meinem Geschmack, das sich da ankündigt. Die modernen Geschichten über Geheimakten oder versunkene Inseln sind mir zu ernst. Ich mag es lieber schrullig und abgedreht, und davon bietet **The Book of Unwritten Tales** eine ganze Menge. Man könnte meinen, Terry Pratchett, der Meister der parodierenden Fantasy-Literatur, hätte bei der Spielidee Pate gestanden. Ich drücke King Art, die übrigens die Pre-Production für **Black Mirror 2** gemacht haben, die Daumen.

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **King Art**
ANBIETER: **HMH**
TERMIN: **1. Quartal 2009**



Von: Christian Burtchen

**Ewiges Leben, baldiger Tod – in Memento Mori liegt beides dicht beieinander.**

**SPIEGELSCHRIFT** | Max macht sich nach seiner Ankunft im Kloster frisch – und der aufsteigende Dampf offenbart eine geheime Nachricht.

**NÄHER DRAN** | An manchen Wendepunkten oder bei einigen Rätseln zeigt **Memento Mori** zusätzlich Nahaufnahmen des Geschehens.

**DEN DREH RAUS** | Manche Rätsel erfordern, dass Sie die 3D-Objekte drehen. Hier müssen Sie einen Haken an der hinteren Seite des Rohres montieren.

# Memento Mori

Die Kombination „Verschlagene männliche, clevere weibliche Hauptfigur, Point&Click-Adventure, mystisch-bedrohliche Verschwörung" kennen Sie. Aus **Geheimakte** zum Beispiel, die Älteren unter Ihnen aus **Baphomets Fluch**. Das tschechische Studio Centauri Production kennen Sie höchstwahrscheinlich nicht, dessen prominentestes Werk ist bisher **Gooka: Das Geheimnis von Janatris**.

Mit **Memento Mori** nehmen die unbekannten Entwickler das bekannte Rezept auf: Max, ein rehabilitierter Kunstfälscher, arbeitet im Auftrag der russischen Polizei und kommt eines Nachts im St. Petersburger Kunstmuseum Eremitage einem mysteriösen Vorfall auf die Schliche. Kein Bild gestohlen, scheint es – doch jemand war hier definitiv am Werk. Nach ein paar Rätseln, in denen Sie teilweise die Objekte auch drehen müssen, kommt er den Übeltätern näher – und stürzt in eine verhängnisvolle Falle.

**Schnitt.** Lara ist eine Kunstexpertin bei Interpol und soll in Lissabon einen Informanten (erraten: Max) treffen. **Memento Mori** spielt in fünf Ländern, 46 Bildschirme lang zelebriert es seine Verschwörungsgeschichte, schickt Sie in Diskotheken und finnische Klöster.

Der Plot selbst ist linear, im Spielablauf jedoch haben Sie die Möglichkeit, manche Aufgaben – etwa eine Gemälde-Analyse – unterschiedlich genau durchzuführen und damit über Ihre interne Punktzahl das Ende zu beeinflussen. Gemeinschaftliche Rätsel wie in **Baphomets Fluch: Der schlafende Drache** allerdings erleben Sie nicht.

Dafür haben die Entwickler sich viel Mühe gegeben, den Kunstraub spannend zu inszenieren. Hinter den Diebstählen steckt eine christliche Gemeinschaft, welche die mittelalterliche Lehre Ars Moriendi („Die Kunst des Sterbens") verehrt und davon redet, Gutes zu tun, aber finstere Pläne hat. Es liegt an Ihnen, ihre Vorhaben zu durchkreuzen. Fehlt nur noch das Rendezvous am Ende. ❑

## ERSTEINDRUCK

*Christian Burtchen*



Wenn ich mit Lara den Auftrag eines Kollegen nur oberflächlich erfülle, hat das Auswirkungen auf die Punkte, die **Memento Mori** sich merkt. Allerdings, ohne mir das mitzuteilen – das finde ich im Jahre 2008 schlichtweg unkomfortabel. Doch diese verschiedenen Enden sind nur ein kleiner Aspekt des Spiels, das schon einen guten Eindruck macht, auch wenn die Rätsel in der Vorführversion recht simpel waren. Ob die Geschichte funktioniert, hängt letztlich vom Feinschliff und der Atmosphäre ab!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Centari Production**
ANBIETER: **Dtp Entertainment**
TERMIN: **31. Oktober 2008 (exakt, Halloween!)**




▲ **PAUSIERT** | Dank V.A.T.S.-System lässt sich in Ruhe die Trefferzone des Gegners anvisieren. Statuswerte bestimmen den Erfolg.

▼ **ECHTZEIT** | Wer ohne V.A.T.S. kämpft, muss gut zielen und Patronen sparen – **Fallout 3** erinnert dann an ein Actionspiel.

**VERFOLGER** | Auch aus dieser Perspektive kann man spielen – obwohl uns die Ego-Ansicht besser gefällt.

# Fallout 3

**Von:** Felix Schütz

Letzter Eindruck vor dem Test: Wir spielten das hitverdächtige Rollenspiel.

Eine Stunde. So lange durften wir **Fallout 3** spielen. Das klingt nach wenig und das ist es auch – Bethesda (**Oblivion**) gibt keine Versionen seines Endzeit-Rollenspiels an die Presse heraus, zu groß die Furcht vor Raubkopien. Bedauerlich, denn wir wollten das Gamepad nicht mehr aus der Hand geben. Ja, nicht die Maus – denn wir spielten die Xbox-360-Fassung.

**Die ersten Schritte** in der Außenwelt schüchtern ein: Auf allen Seiten erstreckt sich in sagenhafter Weitsicht eine postnukleare Tristesse aus Trümmern und Schutt, die einst mal die amerikanische Hauptstadt Washington D.C. war – offen und frei begehbar. Beruhigend zeigt der Kompass in der Bildecke einige Nichtspielercharaktere, Gegner und Questziele an. Wir folgen den Markierungen und finden uns Minuten später in Megaton wieder, einem deprimierend zweckmäßigen Gebäudekomplex, erbaut aus Rost und Wellblech. Hier fängt Bethesda die für **Fallout** typische Endzeit-Stimmung hervorragend ein und lässt glaubhafte Charaktere frei herummarschieren, die auf Knopfdruck toll vertonte Gespräche einläuten.

**Die Zukunft ist rau** in **Fallout 3**. Dialoge geizen nicht mit saftigen Kraftausdrücken und bieten reichlich Freiheit: Wir pöbeln, schleimen, feilschen und fluchen, viele Frage- und Antwortmöglichkeiten verlangen Entscheidungswillen. Wer NPCs verärgert, der verpasst sogar manche Quests, was schade ist: Selbst die ersten Aufgaben, meist simple Botenaufträge, gefallen uns gut, ebenso das Diebstahl-System: Schnappen wir uns ein Item von der Ladentheke, kommt die Verkäuferin wütend herangestapft und holt sich ihren Besitz zurück.

**Unser Weg führt ins Ödland** hinaus. Ähnlich wie in **Oblivion** reagiert die Steuerung über das Gamepad. Nur wenige Tasten sind nötig, es fühlt sich beinahe wie ein Ego-Shooter an. Wer mag, darf auch aus der Verfolgeransicht spielen und dem Helden über die Schulter blicken – diese Ansicht gefällt uns aber weniger, die Animationen des Helden wirken da noch etwas steif.

Nach einigen Wanderminuten erscheint die Spielwelt ein wenig leer. Was tut Bethesda eigentlich gegen längere Laufwege? Das Gleiche wie in **Oblivion**: Auf einer Karte springt man über ein Schnellreisesystem bequem wichtige Punkte an, vorausgesetzt man hat sie vorher einmal zu Fuß erreicht. Die Spielwelt ist aufwendig gestaltet, auf ihre Art beinahe schön, doch zumindest technisch wirkt sie nicht sonderlich detailreich. Geröll erscheint eher kantig

## HELDENREIFE

Anders als in **Oblivion** leveln die Gegner nicht automatisch mit – manche Feinde erledigt der Held irgendwann mit links.

**ÜBERMÄCHTIG** | Wagt sich der Spieler zu früh in hochstufige Gebiete vor, trifft er womöglich auf Feinde, denen er noch nicht gewachsen ist.

**HARTER STOFF** | Ob **Fallout 3** gekürzt wird, steht noch nicht fest. Nicht nur Gewalt ist ein Problem: Der Held nimmt auch Drogen ein.

**STIMMUNGSVOLL** | Während manche Außenareale etwas trist wirken, sind Städte wie Megaton wundervoll atmosphärisch gelungen.

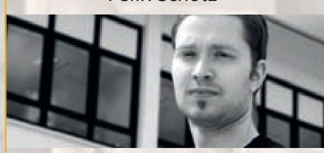
als rund, einige Bodentexturen lassen Schärfe vermissen, selten poppen auf Distanz einige Gebäude auf. Ob **Fallout 3** am PC besser aussehen wird? Bethesda wollte es nicht verraten.

**Endlich, Gegner!** Durch Zufall treffen wir auf Banditen, die uns ins Kreuzfeuer nehmen. Den ersten Feind strecken wir wie in einem Shooter nieder: einfach hinrennen, zielen, abdrücken. Ob alle Kämpfe in **Fallout 3** so flott zu meistern sind? Pete Hines von Bethesda erklärt: Gegner leveln nicht mit dem Spieler, so wie noch in **Oblivion** – manche Feinde sind schwächer als man selbst, andere dafür stärker.

Beim nächsten Banditen nutzen wir das V.A.T.S.-System, es friert das Geschehen per Tastendruck ein. Nun zoomt die Kamera auf unser Ziel, Körperteile werden hervorgehoben und mit Prozentwerten versehen – sie zeigen die Trefferchance an. Richtig komfortabel! Schüsse kosten Aktionspunkte, daher sollte man sie in diesem Modus klug einsetzen. Beendet man die Pause, feuert der Held automatisch, nicht selten mit blutigem Ergebnis. Die teils derben Splatter-Effekte sind in der deutschen Version zwar nicht zu erwarten, doch Genaueres konnte man uns nicht sagen. Eine Stunde für so ein cooles Spiel reicht nicht aus. Ebenso wie Sie, liebe Leser, warten auch wir auf den Test. ❑

## ERSTEINDRUCK

*Felix Schütz*



Das Spiel ist fertig und wird nur noch poliert. Das merkt man auch: daran, wie sich NPCs durch die Stadt bewegen, wie gekonnt die Dialoge ablaufen, wie geschmeidig das V.A.T.S.-System von der Hand geht – da erkennt man den typischen Bethesda-Schliff. Aber: Ich bange ein wenig um die Menüführung in der PC-Version! Schade, dass wir die nicht spielen konnten.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bethesda Softworks**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **Oktober 2008**

## KURZES (!) INTERVIEW ZUR PC-VERSION

**Sie sehen: Bethesda antwortete nicht gerade ausufernd auf unsere Fragen.**

PC Games: Wird es einen Editor geben wie in **Oblivion**?
Bethesda: „Haben wir noch nicht entschieden."
PC Games: Unterscheidet sich die PC- von den Konsolenfassungen?
Bethesda: „Bis auf das Interface nein."
PC Games: Wird das Interface speziell für PC angepasst?
Bethesda: „Ja."
PC Games: Sieht die PC-Fassung besser aus (Texturen, Anti-Aliasing)?
Bethesda: „Steht noch nicht fest."
PC Games: Und? Hardware-Anforderungen schon bekannt?
Bethesda: „Noch nicht."

## DIE MENÜS: ALLES IM BLICK?

**Zur Erinnerung: Die PC-Fassung von Oblivion wurde für die Benutzerführung kritisiert, die man fast 1 : 1 aus der Xbox-Fassung übernommen hatte.**

In **Fallout 3** befinden sich die Menüs im Pip-Boy, einem Armbandcomputer. Der sieht klasse aus, hat aber auch seine Tücken. So nimmt der eigentliche Menübereich (der grüne Screen) nur einen Teil des Bildschirms ein. Es wird also Platz verschenkt. Um die Steuerung mit dem Gamepad zu erleichtern, wechselt man mit den Schultertasten von einem Menü zum nächsten – PC-Spieler sind da anderes gewohnt. Karte und Questlogbuch liegen zum Beispiel als Tabs in einem eigenen Untermenü. Die Schriftart im Inventar ist zwar dezenter als in **Oblivion**, doch wieder stehen die Items, in Kategorien gegliedert, untereinander in Listen. Eine Gitterdarstellung mit Icons, etwa wie in **Diablo 2**, gibt es also nicht.



## GELD HER!

**Die monatlichen Gebühren sind bekannt. Das kostet Warhammer:**

- Pro Monat 12,99 Euro
- Für drei Monate im Voraus 35,97 Euro (11,99 Euro pro Monat)
- Für sechs Monate im Voraus 65,94 Euro (10,99 Euro pro Monat)

Alternativ sind Prepaid-Game-Cards für ein 60-Tage-Abo zum Preis von 29,99 Euro im Handel erhältlich.




**PREMIERE** | Das ist er, der erste PC-Games-Shot, der das Interface von **WAR** zeigt. Wir sind ein bisschen stolz. Toll: Jede Anzeige lässt sich beliebig verschieben!

**Von:** Robert Horn

Schwer war's, aber wir sind drin: Willkommen in der Warhammer-Beta!

# Warhammer Online: Age of Reckoning

Man könnte durchaus meckern, dass die Entwickler von Mythic Entertainment etwas gegen unschuldig-neugierige Journalisten haben. Denn die Beta-Phase zum vielversprechenden Online-Rollenspiel **Warhammer Online** (WAR) läuft schon eine ganze Weile – allerdings ohne die Presse. Auch normale Spieler, die einen Account zugelost bekommen haben, dürfen kein Sterbenswörtchen über das verlieren, was sie auf den Schlachtfeldern von **Warhammer** erleben. Diese Zeiten sind vorbei. Denn seit Kurzem darf PC Games das Schweigen brechen, selbst in die Beta eintauchen und über das Gesehene berichten. Dieser Pflicht kommen wir nach der langen Wartezeit nur allzu gerne nach. Was **Warhammer Online** zu bieten hat, sollte keinesfalls verschwiegen werden.

**Doch halt!** So leicht macht es uns Mythic nicht. Zuerst muss ein gigantischer Download (gefühlte 27 Stunden) bewältigt werden, danach folgt Patch auf Patch. Als wir endlich den Startbildschirm sehen, gehen die Server nicht. Na, prost Mahlzeit!

Doch Vorfreude ist eine starke Kraft und wir halten durch, bis wir endlich zur Charakterauswahl gelangen: Sechs Rassen erwarten uns, ärmlich bekleidet und nicht wirklich hübsch. Dass **Warhammer Online** kaum eine Auszeichnung für Grafikpracht gewinnen wird, wussten wir vorher. Dass ein Charakterbildschirm auch schöner aussehen kann, seit **Age of Conan**.

Wir basteln uns flugs einen Chaosbarbaren zusammen, wollen also aufseiten der Zerstörung unsere ersten Abenteuer bestehen. Die derzeitige Phase des Beta-Tests lässt allerdings nur vorgefertigte Wesen in ihre Welt: Wir starten auf Level 31, also mit reichlich Fähigkeiten und angenehmem Gesundheitspolster. Schade nur, dass uns der Ladebildschirm in das Startgebiet der Chaos-Fraktion entlässt, eine sogenannte Tier-1-Gegend. Wir wollten ja sowieso lieber von vorne anfangen, reden



**HOCH ZU ROSS** | Dieser Dunkelelf hat sich ein Reittier seiner Fraktion für 30 Gold geleistet. Etwas neidisch trotten wir hinterher.




**FLEISCHMAUER** | Eine Gruppe Schwarzorks hat sich zusammengerottet, um gemeinsam eine öffentliche Quest abzuschließen. Wir mischen mit.

## HIMMELHOCH JAUCHZEND ...

**Warhammer Online macht viele Dinge richtig, die Ihre Ausflüge in die kriegerische Welt wirklich bereichern:**



▲ **ÖFFENTLICHE QUESTS** | Diese optionalen Aufgaben sind gewinnbringend und extrem spaßig. Außerdem gibt es Tonnen davon. Überall!



▲ **WÄLZER DES WISSENS** | Gigantisch, was alles an Information in diesem Buch steckt!

◀ **KARTE** | Besser geht es nicht: Jede wichtige Information ist auf der Übersichtskarte verzeichnet. Vorbildlich und extrem hilfreich.

## ... ZU TODE BETRÜBT

**Warhammer Online hinkt in einigen Disziplinen aber auch so manchem Konkurrenten hinterher:**

▶ **CHARAKTER-ERSTELLUNG** | In der Beta sind die Auswahlmöglichkeiten sehr bescheiden. An mageren sieben Punkten bestimmen Sie das Aussehen Ihrer Spielfigur.



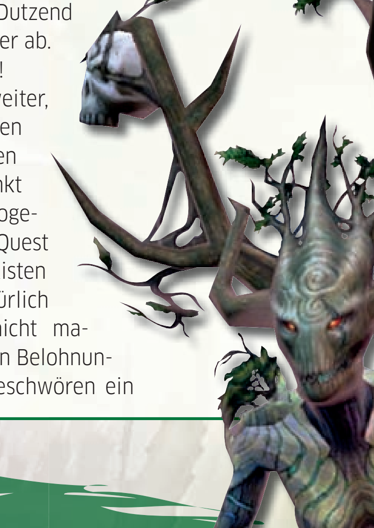

▼ **GRAFIK** | Charaktermodelle und Waffen kommen ordentlich daher, bei Gebäuden und Gelände hapert es. Wir freuen uns auf die hochauflösenden Texturen.



wir uns leise zu und wagen die ersten tapsigen Gehversuche in das wilde Land.

**Sofort sind wir im Krieg.** Unsere chaotischen Brüder und Schwestern überfallen gerade ein Dorf des Imperiums. Überall kämpfen NPCs, Feuer lodern, der Boden ist mit Leichen übersät. Ähnlich wie Kollege **World of Warcraft** nimmt uns das Spiel bei der Hand, präsentiert den ersten Questgeber keine zehn Schritte entfernt. Die Aufgaben selbst entpuppen sich als Rollenspiel-Standardkost: „Töte dies, sammle das!“ Praktischerweise zeigt uns das Programm alle angenommenen Aufträge rechts in einer Übersicht. Diese automatische Questverfolgung hat **WoW** ebenfalls – aber **Warhammer Online** macht es besser: Sobald wir den Mauszeiger über die Ansicht schieben, erfahren wir die wichtigsten Details auf einen Blick. Auf der Karte sind alle relevanten Questgebiete verzeichnet, ebenfalls mit einblendbaren Informationen gespickt. Mit dieser Hilfe klappern wir zielgenau und zeitsparend gut ein Dutzend Quests hintereinander ab. So macht das Laune!

Ein paar Meter weiter, mitten im umkämpften Dorf, erleben wir den nächsten Höhepunkt des Spiels. Eine sogenannte öffentliche Quest fordert uns auf, Kisten einzusammeln. Natürlich müssen wir das nicht machen, doch es winken Belohnungen. Kurz darauf beschwören ein



### Holzig

Die Baumdryade fällt Spieler an, die für eine Quest Bäume fällen. Wird sie eben auch umgehauen.



**BRENNBAR** | Die Spezialität unseres Maschinisten: Selbstschussanlagen aufstellen. In diesem Fall röstet ein Flammenwerfer für uns Grünhäute.



▲ **KAMPFMASCHINE** | Der Schwarzork, eigentlich eher defensiv, teilt bei Bedarf auch gern mal kräftig aus.

◀ **KANONENFUTTER** | Im Startgebiet des Chaos bestücken wir während einer Quest riesige Kanonen mit Munition.

▲ **NÜTZLICH** | Einflussbelohnungen rentieren sich! Ab der Elite-Stufe bekommen Sie solide Ausrüstung.

◀ **BRENNPUNKT** | In jedem Gebiet von **Warhammer** tobt ein gnadenloser Kampf zwischen zwei Fraktionen.

paar Magier eine furchterregende Kreatur – die wir gemeinsam mit anderen Spielern niedermachen. Kurz darauf öffnet sich ein Fenster, unsere Anstrengungen werden bewertet, danach die Belohnung ausgewürfelt. Auf Platz 6 sind wir. Das geht besser!

Zusätzlich haben wir Einfluss gesammelt, für den wir im eigenen Lager Ausrüstung abgreifen. Je mehr Einflusspunkte, desto besser der Bonus. So eine öffentliche Quest ist also eine lohnende Sache.

**Wir wollen zur Ordnungs-Fraktion.** Also zurück zum Startbildschirm, einen Zwergen-Maschinisten erstellt. Dieses Mal sind wir in einem Gebiet gelandet, das unserem Level entspricht. Auch hier werden wir wieder kopfüber in die Schlacht gegen die Grünhäute geworfen. Die Fülle an Fähigkeiten des Zwergs ist erdrückend, aber spaßig. Neben normalen Skills besitzt jede Klasse zusätzlich Taktik- und Moralpunkte. Erstere sind passiv, Letztere dürfen wir nur einsetzen, wenn wir genug Moral beim Kämpfen aufgebaut haben. Für **WoW**-Verwöhnte mag sich das zu Beginn ungewohnt anfühlen, beschert Kämpfen aber eine gewisse Würze, die über bloßes Attacke-XY-Drücken hinausgeht.

Der Schwarzork, den wir kurz danach erstellen, beweist dies in Perfektion. Seine mächtigsten Attacken packt er nur aus, wenn er 100 % Moral aufgebaut hat. So macht unser grünes Ungetüm nicht nur ordentlich Schaden, sondern stellt sich mit dem Schild bewaffnet auch gerne mal in die erste Reihe bei einer Schlacht. Ganz anders die Hexenkriegerin, die wir als Letztes antesten. Ähnlichkeiten zum Schurken aus **World of Warcraft** sind nicht zu verleugnen, denn auch die Hexenkriegerin baut eine Art Kombopunkte auf, hier Blutdurst genannt. Doch permanentes Schleichen gibt es für die zierliche Mörderin nicht. Zwar verbergen wir uns für kurze Zeit, doch das kostet Aktionspunkte und tatsächlich unsichtbar sind wir nicht.

Nach unserem Ausflug in die Welt von **Warhammer** ziehen wir ein erstes Fazit: Die Leute von Mythic verstehen ihr Handwerk: Der Wälzer des Wissens, die Karte und die öffentlichen Quests sind genial, die düstere Welt stimmungsvoll. Einzig die magere Grafik mit nur teils funktionierendem Lichtsystem und matschigen Texturen schreckt ab. Aber hey, es ist noch eine Beta. Das wird schon. ❑

## KRIEG IST ÜBERALL

**WAR hat sich auf die Fahnen geschrieben, den Konflikt der Parteien immer und überall zu zelebrieren:**

Schon im Startgebiet jeder Fraktion werden Sie mit unbarmherzigen Schlachten konfrontiert. Es vergehen wenige Minuten und schon befinden Sie sich mittendrin. Allerdings treffen Sie hier nur auf NPCs. Andere, menschliche Spieler dürfen Sie nur in einem bestimmten, abgegrenzten Gebiet angreifen. Das soll vor allem PvP-Unwillige vor Übergriffen schützen.



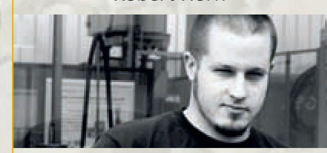
◀ **CHAOS** | Auf böser Seite sind Sie der Aggressor. Ein Dorf des Imperiums zittert unter Ihren Übergriffen. Klar, Sie zünden ihnen ja auch die Häuser an!

▶ **ZWERGE** | Die riesige Zwergenfestung zu Beginn wird von Massen an Grünhäuten belagert. Ihren Weg nach draußen müssen Sie sich erst freiprügeln.

**ERZRIVALEN** | Zwerge und Grünhäute sind natürliche Feinde. Wenn sie aufeinandertreffen, fliegen die Fäuste.

## ERSTEINDRUCK

*Robert Horn*



**WoW** oder **WAR**? Grünhäute oder Orcs? Mit dieser Frage ringe ich seit Wochen. Was ich von **Warhammer Online** bisher sehen konnte, begeistert mich. Die Wischiwaschi-Optik habe ich schnell akzeptiert, stattdessen konzentriere ich mich auf die Stärken des Spieles. Und die sind reichlich vorhanden und wohldurchdacht. Ob **WoW**-Spieler schwach werden und umsatteln? Ich hoffe doch!

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Mythic Entertainment**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **18. September 2008**



**SCHATTENPLATZ** | Für grafische Meisterleistungen ist Blizzard nicht bekannt. Doch im Add-on bekommt die Spielwelt hübsche dynamische Schatten spendiert. Nett!

**W WIE WIKINGER** | In Nordend warten die bösartigen und riesenhaften Vrykul auf Abenteurer ab Stufe 68. Sehen Sie nicht ein wenig aus wie Kämpfer vom Online-Kollegen **Warhammer Online**?

# World of Warcraft: Wrath of the Lich King

**Von:** Robert Horn

WoW-Hasser, bitte weiterblättern. Alle anderen bitte lesen und frohlocken.

**AUF DVD**
- 2 Videos zum Spiel

Das Suchtmittel Nummer 1 unter den Online-Rollenspielen nimmt wieder Fahrt auf. Nachdem zehn Millionen Abonnenten die Inhalte des ersten Add-ons **The Burning Crusade** quasi bis zur letzten Quest durchgespielt haben, legt Blizzard mit **Wrath of the Lich King** neues Zeitfressermaterial vor. Die Beta-Phase läuft bereits auf Hochtouren, der **WoW**-abhängige PC-Games-Redakteur dank Zugangscode ebenfalls.

**Besonders spannend ist die Frage,** wie und ob es den Entwicklern gelungen ist, erstmals eine neue Klasse, den Todesritter, in ihre Online-Welt zu integrieren. Gelungenes Balancing zählt in allen Blizzard-Titeln zum höchsten Gut, ein Fehltritt wäre unverzeihlich. Zurzeit tüfteln die Programmierer noch fleißig an ihrer Klasse, alles, was wir bisher in der Beta-Version zu Gesicht bekommen haben, steht somit auf wackeligen Beinen.

Der Todesritter bildet eine Symbiose aus Nahkämpfer und Magier und spielt sich grundsätzlich anders als alle bisherigen Klassen. Denn der Gepanzerte arbeitet mit Runenmacht (ersetzt Wut, Mana oder Energie) und den drei gegensätzlichen Fähigkeitsbäumen Frost, Blut und Unheilig. Zusätzlich verfügt der Ritter über eine Runenleiste mit Blut-, Frost- und Unheilig-Runen. Zauber kosten nicht nur Macht, die im Kampf aufgebaut wird, sondern eben auch teilweise mehrere Runen, die sich erst langsam wieder auffüllen. So müssen umsichtige Todesritter-Steuermänner immer vorausschauend planen, welche Fähigkeit sie wann einsetzen. Anders als früher geplant, sind die sechs Runenplätze in der Leiste nicht frei belegbar. Sie haben jeweils immer nur ein Paar jeder Sorte zur Verfügung. Das finden wir schade, denn anderenfalls ließe sich ein Todesritter noch effizienter in die gewünschte Fähigkeitenrichtung ausbauen.

Positiv ist anzumerken, wie unterschiedlich sich die drei Ausrichtungen spielen: Als Blut-Todesritter teilen Sie enormen Schaden aus und heilen sich selbst; das ist ideal für das PvE- oder Gruppenspiel. Eisliebhaber dagegen freuen sich über Schadensreduktion und somit anständige Tankeigenschaften. Am ungewöhnlichsten empfanden wir die Unheilig-Skillung: Hier sorgen jede Menge Anti-Magie-Fähigkei-


GIGANTISCH | Solche untoten Riesen ziehen mit dem Todesritter in die Schlacht um die Kapelle.


ABGREIFEN | Der Nexus ist eine der Start-Instanzen, die Sie mit Stufe 70 betreten können. Epixxe!

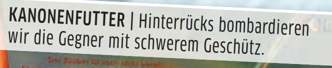


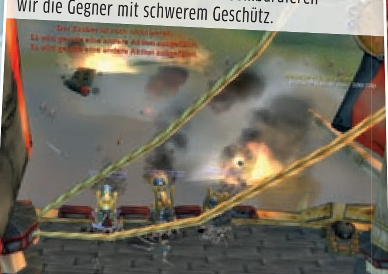

## QUESTS, ZUM JUBELN GUT

**Die Questreihe des Todesritters gehört zum Besten, was Blizzard bisher in Sachen Aufgaben abgeliefert hat – Spielpflicht!**


PFERDEDIEB | In einer der ersten Quests „borgen" wir unser Reittier von Zivilisten.


TODESBOTE | In einer Lore versteckt schmuggeln wir uns beim Feind ein. Und töten alle!


HINTERHALT | Hinter einer Baumattrappe fangen wir einen Kurier ab und machen kurzen Prozess.


KANONENFUTTER | Hinterrücks bombardieren wir die Gegner mit schwerem Geschütz.




KAHLSCHLAG | Auf dem Rücken eines Knochendrachen radieren wir Ravenau unbarmherzig aus.

FINALE | In einer gewaltigen Schlacht greifen wir die freien Völker Azeroths an – und verlieren.

ten für Angstschweiß bei Magiern und Hexern. Perfekt für Arenaturniere im PvP!

**Was die Beta sonst noch zu bieten hatte?** In erster Linie mehr WoW-Gewohntes. In den zwei neuen Startgebieten Nordends, der boreanischen Tundra und dem heulenden Fjord, erwarten Sie unzählige Aufträge im typischen WoW-Stil. Man merkt jedoch, dass sich die Jungs von Blizzard auch hier ordentlich ins Zeug gelegt haben. So erfreuen viele Aufgaben mit spannenden Extras: Etwa wenn Sie den Steuermann eines Geisterschiffes erledigen sollen, das erst einmal imposant auf Sie zurauscht. Oder Sie steigen in einen Panzer, um eine ganze Armee der Geißel zu attackieren. Doch die kleinen Verbesserungen sind es, die langjährige Azeroth-Jünger am meisten erfreuen werden:

So wurde ein interner Kalender eingefügt, mit dem Sie spielend leicht Raid-Termine für sich und Freunde anlegen können. Jüngst bauten die Entwickler sogar eine (noch recht rudimentäre) Bedrohungsanzeige ein, ein enormes Hilfsmittel für PvE-Schlachtgruppen.

Wie viel mehr an kreativen Ideen noch im Add-on steckt, erfahren Sie im Herbst dieses Jahres. Nehmen Sie sich frei. ❑

### ERSTEINDRUCK

*Robert Horn*



Verdammt, Blizzard! Ich hatte wirklich schon genug von WoW. Und dann haut ihr mal eben so ein Add-on raus! Allein die Todesritter-Questreihe ist schon suchtfördernd genug. Dazu noch das mit Aufgaben vollgestopfte Nordend. Ich glaub, ich schneid einfach mein Internetkabel durch. Hah!

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Blizzard**
ANBIETER: **Activision Blizzard**
TERMIN: **4. Quartal 2008**


SCHICKER SCHNITTER | Der Todesritter zu Beginn der Questreihe (links) und in neuartiger Rüstung beim Eintritt in die östlichen Pestländer (rechts). Beim Design der Kampfklamotten haben sich die Entwickler selbst übertroffen. Die Werte machen den Todesritter außerdem zur Kampfmaschine.




**AUFGERÄUMT** | Die Menüs sind alle übersichtlich gestaltet und einfach zu bedienen. Per Drag & Drop verändern Sie hier etwa Ihren Mitarbeiterstab.

**MEIN NEUES STADION** | Wie jedes Jahr erlaubt es der Stadion-Editor, Ihre Traum-Arena zu entwerfen. Die neue Grafik-Engine stellt diese dann deutlich hübscher dar als bisher.

**STATISTIKLASTIG** | Wie gewohnt bieten Ihnen etliche Untermenüs jede Menge Informationen über Ihre Spieler. Per Prognosewerkzeug vergleichen Sie diese nun.

**Von:** Sebastian Weber

Alle Jahre wieder kehrt EAs Simulation zurück, auch diesmal mit einigen Verbesserungen.

# Fußball Manager 09

Es ist inzwischen ja eine altbekannte Masche: Publisher Electronic Arts legt seine Sportspielreihen, ob **FIFA**, **NHL** oder eben den **Fußball Manager**, jedes Jahr mit nur Detailänderungen neu auf. Das führte in der Vergangenheit immer wieder zu Kritik seitens der Spieler. Auch diesen Herbst schickt Sie Entwickler Bright Future wieder in das Vorstandsbüro Ihres Lieblingsvereins, arbeitet aber an einigen interessanten Veränderungen.

Die Leitlinien des **Fußball Managers 09** sind offensichtlich noch mehr Bedienungsfreundlichkeit und den Spielern möglichst viel Raum zu lassen, die Wirtschaftssimulation nach ihren eigenen Wünschen zu verändern. Das fängt im Kleinen an, sodass fast alle Menüs – ob Aufstellung oder Trainingsplan – diesmal per Drag & Drop zu steuern und keine minutenlangen Klickorgien nötig sind, damit Ihre Mannen an die Spitze der Bundesliga aufsteigen. Und es geht so weit, dass Sie mithilfe verschiedener Editoren Spielerdaten aktualisieren, an bestimmten Stellen eigene Musikstücke im MP3-Format einbinden oder gar frische Passagen für den Textmodus erfinden dürfen, um die Matches auch nach monatelangem Spiel noch interessant zu halten.

**Den haben die Entwickler** übrigens von Grund auf neu entworfen (siehe Kasten oben). Keine Zeile aus dem **Fußball Manager 08** hat man übernommen. Doch außer dass der bei den deutschen Spielern beliebteste Modus nun komplett anders aussieht, bietet er auch frische Funktionen: Den traditionellen Live-Kommentar ergänzt ein virtueller Internet-Live-Ticker, damit noch mehr Stimmung aufkommt. Der ist gerade im Koop-Spiel praktisch, da die bis zu vier Mitspieler gleichzeitig die Informationen aus ihren Matches bekommen.

**Wer irgendwann des Lesens überdrüssig** vor dem Monitor sitzt, schaut sich die Begegnungen besser im polierten 3D-Modus an. Der kommt – zumindest für die Spielermodelle und Stadien – mit dem Grafikmotor von **FIFA 09** daher. Freileich hat man davon bisher wenig gesehen, aber Electronic Arts verspricht annähernd „Next Gen"-Grafik, sodass die Sportler sogar optisch bemerkbar ins Schwitzen geraten. Deren künstliche Intelligenz arbeitet nun auch glaubwürdiger. Die Fantribünen dagegen bleiben unverändert zweidimensional, sind aber abwechslungsreicher besetzt. Bright Future hat für die richtige Atmosphäre sogar echte Fanchöre einsingen lassen.

Um Ihnen die Arbeit als Teamchef etwas zu erleichtern, finden Sie während der Kickerei ein Menü in direkter Klickreichweite, mit dem

## FIFA TRIFFT MANAGER: DIE GRAFIK

**Der Fußball Manager 09 nutzt für Spieler und Stadien die Grafik-Engine von FIFA 09. Das erkennt man auf den ersten Blick:**




Die Szene könnte so 1:1 aus der Fußballsimulation stammen. Gerade Zuschauerränge und Spieler sehen in keiner Weise mehr aus wie im Vorjahr.




Die Engine ist deutlich in Jahre gekommen und hinkt bei Schatten, Spielermodellen und künstlicher Intelligenz der diesjährigen Version hinterher.

## DER NEUE TEXTMODUS

**Bright Future hat den Textmodus von Grund auf neu entwickelt und verwendet keine einzige Zeile des alten:**




Der neue wirkt dagegen viel aufgeräumter. Der Spieleticker (A) prangt gewohnt groß in der Mitte, rechts daneben bekommen Sie interessante Zusatzinformationen (B) und Statistiken über Ihre Spieler (C).




Viele Untermenüs, Schieberegler und Informationen erschlagen den Spieler förmlich. Trotzdem war der Textmodus die deutlich bessere Wahl, da er bessere Ergebnisse brachte.

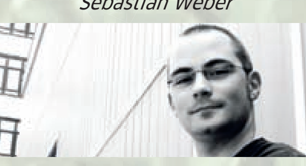
Sie zum Beispiel die Taktik ändern, ohne wie früher alles per Pause-Funktion einfrieren zu müssen – so reagieren Sie schnell auf unerwartete Situationen und reißen das Ruder vielleicht noch herum.

**Damit dieser Fall aber erst gar nicht eintritt,** greifen Sie auf das erste völlig neue Werkzeug zurück, das sogenannte Match-Prognose-Tool. Das ultimative Vergleichsinstrument schützt Sie im Vorfeld vor bösen Überraschungen. Mit ihm spielen Sie alle möglichen Aktionen nach, die während eines Stadioneinsatzes eintreten könnten, denn Sie lassen frei wählbare Mannschaften fiktiv gegeneinander antreten und beobachten, wie sich welcher Kader unter realistischen Bedingungen schlägt. Zusätzlich tauschen Sie dabei Spieler nach Belieben aus, um zu sehen, wie ausdauernd Ihre Ersatzbankhüter sind, oder stellen die Leistungsfähigkeit – also fit oder müde – für jeden Spieler individuell ein. Mit den Ergebnissen der Prognose lassen sich im nächsten Schritt die Trainingspläne Ihrer Mannschaft effektiver gestalten oder kurzfristig noch die Taktik korrigieren, wenn Sie merken, dass Ihr Gegner andere Stärken oder Schwächen hat als gedacht. Gerade Einsteiger sollten dadurch schneller Erfolge erzielen können, denn gewonnene Turniere sind so vorhersehbarer und vorbereitbar – ein Bereich, der früher teilweise auf „Trial and Error" basierte. Erfahrenere Spieler nutzen die Erkenntnisse für detaillierte Einstellungen.

**Einen weiteren lang ersehnten Wunsch** der Fußball Manager-Fans, die Einbindung des Jugendtransfermarktes, erfüllt Bright Future in diesem Jahr ebenfalls, allerdings ohne Original-Spielernamen. Die gibt es in den restlichen Ligen natürlich wie immer. Über 1.500 Vereine mit mehr als 25.000 Spielern umfasst die Datenbank, welche die Entwickler im Februar 2009 nach den realen Transferaktionen dank Lizenz mit einem Update auf den neuesten Stand bringen wollen. Die Planung geht aber bereits um einiges weiter. Denn für die Zeit nach der Veröffentlichung im Oktober hat Bright Future schon zwei Patches angekündigt. Das erste Software-Pflaster erscheint im November, das zweite etwa um Weihnachten herum – was sie verbessern, verrät man nicht. Auch eine Demo steht in den Startlöchern, trifft aber erst zwei Wochen vor Release auf Ihrem Rechner ein. ❑

### ERSTEINDRUCK

*Sebastian Weber*



Manager-Spiele haben ja meist mit dem Problem zu kämpfen, entweder zu anspruchsvoll zu sein oder Profis zu langweilen. Bright Future scheint mit den Neuerungen, Einsteigern kräftig unter die Arme zu greifen, gleichzeitig aber die neuen Funktionen auch so ausgelegt zu haben, dass Experten auch etwas mit ihnen anfangen können. So bin ich überzeugt, dass die Kölner wieder einen klasse Manager abliefern. Ob sich aber die jährlichen 50 Euro dafür lohnen?

GENRE: **Wirtschaftssimulation**
ENTWICKLER: **Bright Future**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **30. Oktober 2008**

**Von:** Christian Burtchen

Möget ihr es mir gleich tun und neue Ländereien besiedeln. So wie damals, ...

# Anno

**AUF DVD**
- Trailer zu Anno 1404
- Special: Die Anno-Reihe

An Deck der Donna Maria herrscht wieder helle Aufregung. „Segel setzen!“, „Leinen los!“, „Auf zu neuen Ufern!“, all diese Seemanns-Phrasen schwirren durch die Luft. Fern am Horizont, in den Nebelschwaden noch schwer auszumachen, liegt die Zukunft.

Und diese spielt 297 Jahre in der Vergangenheit. Nach dem grandiosen, bildhübschen **Anno 1701** entwickelt Related Designs den Nachfolger **Anno 1404**. Obwohl der vierte Teil der Serie nicht mehr in der frühen Neuzeit, sondern im Spätmittelalter angesiedelt ist, versprechen die Entwickler spielerisch einen epochalen Satz nach vorne. Und werden nicht müde, zwischendrin immer wieder mantra-artig „**Anno** bleibt **Anno**“ einzustreuen.

## IM ÜBERBLICK

- In **Anno 1404** besiedeln Sie wie in den Vorgängern Inseln.
- Ihre Einwohner haben Bedürfnisse, die Sie befriedigen müssen, damit die Bewohner Steuern entrichten und in der Zivilisationsstufe aufsteigen.
- Dem Orient kommt in **Anno 1404** eine stärkere Rolle zu als den fremden Völkern in **Anno 1701**.
- So ist es erstmals möglich, selbst komplette Städte im neuen Setting zu errichten statt nur einzelner Bauten.
- Statt der bisherigen Unabhängigkeit ist das Ziel nun der Metropolenstatus.

**Hoch hinaus** Im Hintergrund dieses übermalten Screenshots sehen Sie eine bereits gut ausgebaute Metropole mit dem riesigen Kaiserdom in der Mitte.

**Anno-Universal-Kit** „Alles, was ich brauchte, war ein Schiff, und jemand, der an mich glaubte“, heißt es im Intro von **Anno 1701**. Und das trifft natürlich auch auf **Anno 1404** zu.

# 1404

**Mittelalter also.** Die Zeit, in der Buchdruck als neumodischer „Schrift 2.0"-Kram betrachtet und Abwässer freimütig auf der Straße entsorgt wurden? Richtig, aber auch die Zeit, in der sich gigantische Städte in den Feudalstaaten Europas bildeten, ein blühender Handel mit dem Orient herrschte und wenige Erfindungen (Buchdruck, Schwarzpulver, Kompass) gigantische Auswirkungen hatten. Forschung, Städtebau, Handel – das schreit nach einer **Anno**-Umsetzung.

Wir sahen die weltweit erste Vorführung ebendieser neuen **Anno**-Welt und erlebten eine große Überraschung: Wer hätte gedacht, dass es nach **Crysis** noch einmal einem Spiel gelingen würde, allein mit seiner Optik für ungläubiges Staunen zu sorgen. **Anno 1404** sieht schlichtweg unfassbar gut aus, egal ob es das obligatorische Schiff durchs

**1001 Details** Das blühende Leben des Orients steht im Zentrum von **Anno 1404**.

## FINSTER

So nannten die Humanisten der Renaissance das Mittelalter, in dem Hexen, vermeintliche Ketzer oder Andersgläubige oft verfolgt, eingekerkert oder gar getötet worden waren.
Wie geht ein familienfreundliches Spiel wie **Anno 1404** damit um? Schließlich ist ein Mittelalter ohne Verliese kaum vorstellbar. Was wir gesehen und gehört haben, deutet darauf hin, dass die „harmloseren" Aspekte des mittelalterlichen Justizvollzugs eingebaut werden.

**Kuppel-Show** Die Nachbildung der Architektur ist den Entwicklern Related Designs gut gelungen: Die Bauten aus Tausendundeiner Nacht sehen genauso imposant aus wie jene der europäischen **Anno**-Städte.

**Nicht immer perfekt** Im Gegensatz etwa zum herausgeputzten Barock waren Bauten im Mittelalter mitunter durchaus schief, verwinkelt – oder der Putz bröckelte schon.

**Logistik** Sowohl Kamele (rechts) als auch Träger mit stilechtem Fes kümmern sich darum, dass orientalische Waren unbeschadet von A nach B kommen.



**MEHR** | Obwohl manche **Anno 1701**-Produktionskette nicht enthalten ist, hat sich die Zahl der Warenkreisläufe insgesamt erhöht. Neben Kohl-Plantagen (unten, in Zweifelderwirtschaft bearbeitet) und Bäckereien (rechts) werden wohl Trockenfrüchte (Vergrößerung) angebaut.

Wasser schippern lässt, ein bebautes Kohlfeld darstellt oder eine riesige, verwinkelte Stadt mit einem gigantischen Monument im Zentrum zeigt. Und ehe Sie, vom Signalwort **Crysis** zwei Sätze vorher angestochen, eine Grafikdemo mit wenig Gameplay-Innovationen vermuten: Das alles sieht nicht nur fantastisch aus, es wirkt auch spielerisch sinnvoll und schlüssig integriert.

**Aber schön der Reihe nach.** **Anno 1404** setzt Ihnen wie die Vorgänger Inseln vor die Entdeckernase und lädt Sie ein, diese per Schiff zu besiedeln. Ein Kontor, ein paar Fischer und ein Dorfzentrum reichen anfangs aus, um die wichtigsten Bedürfnisse Ihrer Einwohner zu befriedigen. Im Gegenzug entrichten Ihre Pioniere gnädig Steuern, womit Sie schmuckere Gebäude zimmern, deren Güter Sie Ihrer Bevölkerung zukommen lassen, woraufhin diese wiederum bereit ist, das Steuersäckel weiter zu öffnen.

Sind genügend Bedürfnisse der nimmersatten Einwohner erfüllt, steigen diese in der Zivilisationsstufe weiter auf. So werden aus ärmlich gekleideten Pionieren beleibte Kaufleute, aus einfachen Bauern schnöselige Aristokraten. Sie betreiben indes Handel mit anderen Städten, besiedeln neue Inseln und erforschen bessere Technologien.

> „Vom Orient lernen, nicht den Orient plattmachen."
> Thomas Pottkämper, Geschäftsführer Related Designs

**Und dabei bleibt es.** Zwar heißen die Bevölkerungsstufen historisch bedingt nicht mehr alle genau wie bisher, doch am grundsätzlichen Ablauf einer **Anno**-Partie ändert sich wenig. Warum auch, schließlich ergab eine die Wortspielkasse klingeln lassende Annolyse der Entwickler, dass die Spieler mit **Anno 1701** größtenteils sehr zufrieden waren.

Häufigst genanntes der wenigen Haare in der Suppe: dass das Spiel langfristig für sehr gute Spieler zu wenig Herausforderungen bot. Bündnisse mit fremden Kulturen, Handelsrouten, Waren aus beiden Vegetationszonen, eine stattliche Armee zum Schutz des mühsam Errichteten, schließlich die Unab-

## FÜR DIE EWIGKEIT

**In Anno 1404 errichten Sie gewaltige Monumente, um den Metropolstatus zu erreichen.**

Was in anderen Strategiespielen die Weltwunder sind, das ist bei **Anno 1404** etwa der Kaiserdom in Ihrer Stadt. Haben Sie die notwendigen Voraussetzungen zum Bau des epochalen Gebäudes erfüllt, errichten Sie es in der Stadtmitte. Der Aufbau geht dabei in mehreren Stufen voran, abhängig von Ihrem Ruhm. Laut Aussagen der Entwickler enthält dabei allein der Bau mehr Arbeiter und Polygone, als es vorher ganze **Anno 1701**-Siedlungen taten. **Ist das Monument** erbaut, erhalten Sie kaiserlichen Besuch. Wo vorher die Königin die Unabhängigkeit Ihrer Siedlung bekannt gab, erkennt nun der Kaiser den Metropolstatus an. Und stellt an Sie neue (Heraus-)Forderungen.



**Wie geht's weiter?**
Historisch einigermaßen korrekt wäre es, wenn Sie nach dem Erreichen den Status erbittert gegen grantelnde Reichsfürsten verteidigen müssten. Oder dem Kaiser wieder finanziell aushelfen, damit er Ihre Stadt nicht an ein anderes Fürstentum verpfändet.

**Wie war's damals?**
Vergleichbar mit dem **Anno 1404**-Metropolkonzept sind Reichsstädte (Gemeinden, die direkt dem Kaiser unterstanden) und Freie Städte (autonome Bischofsstädte). Zu den privilegierten zählten etwa Aachen, Lübeck und Worms. Mit monumentalen Bauwerken wie dem Wiener Stephansdom (rechts) hatte das wenig zu tun.



# Auf ins Morgenland

**Die Interaktion mit dem Orient ist in Anno 1404 essentiell, um mit dem Aufbau der eigenen Stadt voranzukommen.**

Wir zeigen Ihnen anhand dreier Beispiele, was für Möglichkeiten Ihnen der Orient bietet. Da sich die Entwickler nicht weit in die Karten (Spielkarten sind übrigens ebenfalls eine asiatische Erfindung) schauen lassen, stellen wir über die weiteren Möglichkeiten im Spiel Vermutungen an.

**WIRTSCHAFTEN**

**MANDELHAIN** | Hat zwei Vorteile für Spieler: 1. Sieht toll aus. 2. Befriedigt ein Bedürfnis anspruchsvoller Bürger.

**Wie geht's weiter?**
Wir rechnen mit einer langen Wunschliste für die verwöhnten Bürger unserer Städte: Safran, Pfeffer, Teppiche. Und natürlich Kaffee in rauen Mengen.

**Wie war's damals?**
Exotische Produkte, besonders Gewürze und Textilien, waren bei den europäischen Adligen sehr begehrt. Den umgekehrten Weg nahmen oft Gold, Glas und Edelsteine.

**HANDELN**

**KARAWANSEREI** | Verbinden Sie die arabischen Handelsstützpunkte mit Ihren Siedlungen, machen sich die Karawanen auf.

**Wie geht's weiter?**
Da der freie Händler entfällt, werden Ihnen wohl die Karawanen den einen oder anderen Auftrag geben. Zum Beispiel auch zum Schutz vor Überfallen.

**Wie war's damals?**
Die Seidenstraße verband Europa mit Asien: Gewürze, Seide, Edelsteine wurden gehandelt. Dass der Seeweg so lange dauerte, spornte einen gewissen Kolumbus an ...

## Mit offenen Armen

Dieser freundliche Händler lädt förmlich dazu ein, um die Preise zu feilschen.

**Wie geht's weiter?**
Eine Möglichkeit wäre, dass Sie durch Handel und das Erfüllen von Quests mehr Forschungspunkte sammeln und so die neuesten Orient-Gadgets erhalten.

**Wie war's damals?**
Durch den regen Handel mit dem Orient vollzog sich auch ein gewaltiger Wissenstransfer. So gelangten die Kenntnis über Papier und Schwarzpulver nach Europa.

**FORSCHEN**

**NORIA** | Die riesigen Wasserschöpfwerke verwandeln brach liegende Steppen in fruchtbares Land.



MARKTPLATZ | Ob sich wieder Ehrengäste (Minnesänger vielleicht?) oder Demonstranten am Dorf- respektive Stadtzentrum versammeln, ist noch nicht klar. Beachten Sie auch die Statue rechts oben.

hängigkeit, bei der Ihre Majestät persönlich zu Besuch war – und Schluss. Selbst herausfordernde Ziele wie der Piratenpakt oder ein Schloss, das Ludwig II. wie einen Anfänger erscheinen ließe, boten im späteren Spielablauf nicht mehr genügend Abwechslung, monierten wir damals im PC-Games-Test (Wertung: 86 %).

**Und damit ist Schluss.** Ihr mittelfristiges Ziel als Städtebauer ist das Erreichen des Metropolstatus. Dafür müssen Sie verschiedene wirtschaftliche und technische Voraussetzungen erfüllen und das eingangs genannte Monument zimmern lassen. Die Quests, die Ihnen etwa Händler auf den Weg geben, und Ihr wirtschaftliches Können verhelfen Ihnen zu Ruhmpunkten, einem neuen „Rohstoff" in Anno 1404, der für das Vorankommen entscheidend ist.

Wie viele Einwohner genau für den Metropolstatus erforderlich sind, ließ sich Related Designs auch mit den feinsten Aristokraten-Leckerlis aus **Anno 1701** nicht entlocken. Allerdings sprechen sie von viermal größeren Städten als bisher. 25.000 Einwohner auf der höchsten Schwierigkeitsstufe brachten in **Anno 1701** eine Platin-Auszeichnung – und 100.000 Bürger wären ein prima Schwellenwert.

Unabhängig von der konkreten Einwohnerzahl: Die Mittelalterstädte definieren das Wort imposant in

## Ein neues Eiland

**Die PC-Games-Insel im Überblick: So funktioniert Anno 1404, so erzeugen die Designer besondere Effekte, so erleben Sie den Orient.**

**METROPOLIS** | Die Anno 1404-Städte sollen die bisherigen 1701-Siedlungen wie Dörfchen aussehen lassen.

**Stadtzentrum** Tut effektiv das Gleiche wie die Zentren in den europäischen Städten, allerdings wären etwa spezielle Ehrengäste möglich. Links im Bildausschnitt: Träger befördern feinste handgeknüpfte Teppiche.

**Berge** „Ach, das sehe ich auch", denken Sie gerade? Richtig. Aber hätten Sie erkannt, dass die Berge im Vergleich zu **Anno 1701** steiler und gewaltiger wirken? Die teils übertriebenen Größenverhältnisse nutzen die Entwickler, um Monumentalität zu erzeugen.

**Dock** Ersetzt mutmaßlich das bisherige Kontor. So sehen Sie wie bei **Caesar 3** gleich alle Waren, welche die Schiffe abladen.

Aufbaustrategiespielen neu. Und das, obwohl noch nicht alle Häusermodelle eingebaut sind und die gezeigte Stadt angeblich verhältnismäßig klein war.

**Aufbau Nahost:** Im Mittelalter führten die europäischen Staaten regen Handel mit dem Reich der Tausendundeinen Nacht, um die heimischen Bestände an Gewürzen, Stoffen und Teppichen aufzufüllen. Ein Umstand, dem auch Anno 1404 Rechnung trägt. Zwar gab es auch vorher schon die fremden Völker und ihre Kolonialwaren, etwa die Chinesen mit ihrer Jade. Doch die Interaktion beschränkte sich aufs Handeln, die fremden Städte waren rudimentär.

Die neuen blühenden Landschaften im Nahen Osten allerdings sind genauso komplex wie die heimischen Siedlungen, genauso prächtig – und technologisch dem Abendland teilweise voraus. So vermag man im Orient unfruchtbare Wüsten urbar zu machen, um dann darauf prächtige Mandelhaine zu errichten. Klar, dass Sie als Spieler auch von den Morgenländlern profitieren wollen – und genau das ist die zentrale Botschaft in Anno 1404.




Sie meistern das Spiel, indem Sie mit dem Orient handeln und schließlich – wieder sind einige Voraussetzungen zu erfüllen – selbst orientalische Städte benutzen. Dann stehen Ihnen all die leckeren Köstlichkeiten und Orient-Gadgets ohne teuren Import zur Verfügung.

Doch hat nicht die jüngste Erfahrung gezeigt, dass es kommerziell riskant ist, ein Spiel mit asiatischem Flair herauszubringen? Ging deswegen nicht Battle Realms neben Empire Earth unter, lief deswegen nicht das zweite Age of Empires 3-Add-on Asian Dynasties so schlecht? „Wir spielen ja nicht im Fernen Osten, unser Setting ist das von Tausendundeiner Nacht“, erklärt Geschäftsführer Thomas Pottkämper und fügt hinzu: „Die Architektur, der Look, das kennen wir alles aus dem letzten Tunesien-Urlaub oder aus Südspanien.“

**Heimatstadt** Anno-typisch sind im Zentrum der Siedlung die Einwohner, jenseits der Stadtmauern werkeln die Arbeiter. Der Fang der Fischer (Vordergrund) nimmt zunächst den Weg in die Räucherei, ehe er auf den Tisch der hungrigen Bevölkerung gelangt. Deutlich größere Schiffe (großes Bild rechts) transportieren Waren zwischen Orient und Okzident.

**Starthafen** Der Name verrät es: Hier bekommen Sie Ihren ersten Seelenverkäufer gestellt. Später gibt man Ihnen hier auch lukrative Quests, welche die bisherigen Aufträge des freien Händlers ersetzen.

## UNBEKANNTE LÄNDER

**Über viele Spielelemente schweigen die Entwickler noch. PC Games erklärt, was noch kommt – und was sich dabei ändern könnte.**

**Computermitspieler** Historische Persönlichkeiten erwarten uns Anno-typisch nicht, allerdings würden wir uns nicht wundern, wenn man sich bei den Mitspielern an damlige Popstars wie Walther von der Vogelweide erinnert fühlte.

**Militär-Part** War schon in Anno 1701 gut. Doch Related Designs möchten den Bruch zwischen indirekter und direkter Einheitenkontrolle umgehen. Wir vermuten ein indirektes Kampfsystem wie bei Siedler.

**Forschung** „Gibt es, aber nicht mehr, indem Schulen und Universitäten Wissen generieren.“ Denkbar: Sie erforschen in Uni-Fakultäten in Fächern wie Astronomie, Grammatik oder Jurisprudenz, um im jeweiligen Gebiet voranzuschreiten.

**Piraten** Wenn Anno wirklich Anno bleibt, machen die Rumtrinker Ihnen auch weiterhin das Leben schwer – daher rechnen wir stark mit ungemütlichem Besuch auf hoher See. Und auch Karawanen wurden oft überfallen ...

**Logenhaus** Saboteur & Co. sorgten in Anno 1701 besonders im Mehrspielermodus für breites Grinsen. Ein solches zeigen auch die Entwickler auf unsere Nachfrage. Möglich wäre, dass Sie einen eigenen Geheimbund gründen und entsenden.

# Das ist die Welt von Anno

**Drei Spiele, drei Add-ons zwei Entwickler, zwei Publisher. PC Games blickt zurück: Das waren die Höhen und Tiefen in der Anno-Welt.**




**Max Design** Das Studio hatte sich vorher mit Wirtschaftssimulationen wie Oldtimer keinen allzu großen Ruf erarbeitet, doch Anno 1602 machte aus den Österreichern eine Referenz – bis zum Anno 1503-Eklat, der für das Unternehmensende 2004 hauptverantwortlich sein dürfte.

**Anno 1602** 1997 – Der Urknall: Das Aufbaustrategiespiel erhielt mit 91 % die zweithöchste PC-Games-Wertung für ein Aufbauspiel überhaupt. Ähnlicher Jubel an den Kassen: Anno 1602 hat sich bisher über 2 Millionen Mal verkauft. Warum 1602? Das ist das Gründungsjahr der niederländischen Ostindien-Kompanie.

**Sunflowers** Der Publisher hatte sich schon vor Anno im Strategie-Genre mit Die Fugger 2 einen Namen gemacht, hatte allerdings neben der Anno-Serie keinen weiteren großen Verkaufs-Hit im Angebot.

**Anno 1503** Sorgte 2002 mit einem veränderten Wirtschaftssystem (Warenverkäufe statt Steuern) für etwas und mit dem fehlenden Mehrspielermodus für viel Frust. Trotz allem ein überduchschnittlich gutes Aufbau-Spiel.




**Brettspiel** Der analoge Ableger zu Anno 1503 wurde von Catan-Erfinder Klaus Teuber entwickelt und war sehr erfolgreich.

**Offene Fragen gibt es viele.** Was wird aus dem Mehrspielermodus? Nach dem Debakel von Anno 1503 wurde der Multiplayer-Modus in Anno 1701 von Anfang an besser in die Entwicklung implementiert – mit sehr gutem Resultat. Doch Anno 1404 soll den Community-Gedanken besser verwirklichen. Spieler sollen ihre Städte besser anderen Annoholikern vorzeigen können. Sind damit begehbare Städte gemeint? Eine ihre Daten aus Speicherständen speisende 3D-Lobby, ähnlich wie bei Die Siedler: Aufbruch der Kulturen? Eine interaktive Galerie wie die Sporepedia?



„Die Monumente verschieben das Spielgewicht."

Dirk Riegert, leitender Spieldesigner

Nachdem Ubisoft den bisherigen Publisher Sunflowers im letzten Jahr gekauft hatte, fragten viele Spieler besorgt, ob dies Auswirkungen auf Anno haben würde, ob die beliebte Serie ein ähnliches Schicksal erfahren würde wie Die Siedler, das zugunsten einer vermeintlichen Internationalisierung vereinfacht und verwässert wurde. Hat es nicht, sagen die Relateds und Ubisofts. Natürlich tun sie das, nur haben sie wohl Recht: Rein gar nichts deutet bisher darauf hin, dass Anno 1404 einfacher, anspruchsärmer würde als der Vorgänger. Dazu sei die Zielgruppe der Marke auch viel zu breit.

**Das Entscheidende** an Anno sei eben, führt der Marken-Manager Roland Kaulbach aus, dass man von simplem Eine-Insel-Besiedeln

## TECHNIK ANNO 2008

**Die komplett neue Engine ist mehr als beeindruckend und reizt moderne Hardware richtig aus, Direct X 10 inklusive. Bei gleichem Detailgrad wie Anno 1701 läuft das Spiel sogar flüssiger als bisher!**

**Inseln** Die neue Engine gibt den Designern wesentlich mehr Spielraum bei der Form der Inseln, die vorher fast immer quadrat-artig waren. Außerdem ist die Spielwelt insgesamt rund 40 % größer als in Anno 1701.

ANNO 1404

ANNO 1701

**Beleuchtung** Der pauschale Bloom-Überstrahl-Effekt wird abgelöst durch ein wesentlich feineres High-Dynamic-Range-Rendering, damit nicht mehr ganze Fensterfronten in Weiß erstrahlen.

**Kleidung** Ein Beispiel für den Ehrgeiz der Entwickler. Die Macher des Rollenspiels Risen, verzichten auf eine Stoff-Animation. Anno 1404 dagegen, ein Aufbauspiel (!), bietet akurrat sich im Wind bewegende Kleidung.

**Wasser** „Die Wasser-Simulation ist um Welten besser geworden", erklärt Techniker Burkhard Ratheiser. Nun gibt es richtige geometrische Wellen, die mit den Objekte interagieren, und auch eine ausgefuchste Windsimulation.

**Related Designs** Die Spieler bangten: Würden die Macher von **Castle Strike** (PC-Games-Wertung: 77%) einem riesigen Projekt wie **Anno 1701** Herr werden? Wurden sie.







**Easy** Nach dem etwas knorrigen **1503** folgte das einsteigerfreundliche 1701. Na klar: Mit **Anno 1404** sollen alle zufrieden sein.




**Anno 1701** Zehn Millionen Euro kostete die Entwicklung des dritten **Anno**. Über 400.000 Mal griffen Spieler bisher zu, trotz der Fernsehwerbung mit Sky Dumont. Lediglich eine Kampagne wurde vermisst.

**Umsetzung** Die Portierung für den Nintendo DS überzeugte ebenfalls.




**Bluebyte** Das zu Ubisoft gehörende Studio ist verantwortlich für die Produktion von **Anno 1404**.

**Anno 1404** Related Designs entwickelt den vierten Teil seit dem Frühsommer 2007 und hat vorher gründlich ausgewertet, was an **Anno 1701** gefiel und was nicht. Deswegen gibt's jetzt auch gleich eine Kampgane.

**Ubisoft** Der französische Publisher kaufte im Jahr 2007 Sunflowers und damit die Rechte an der **Anno**-Marke sowie 30% am Studio Related Designs auf.





bis zur komplexen Weltherrschaft alles könne, ohne dass es das Spiel störe. Einen klaren Vorteil sehen die Entwickler in der Kooperation mit dem französischen Branchenriesen: Ein großer Publisher wie Ubisoft hat international ganz andere Möglichkeiten, ein Spiel zu positionieren. Während der **Anno 1701**-Publisher Aspire bestenfalls Testversionen eingetütet hatte und auf geschätzte drei Zentimeter Regalfläche im Spieleladen kam, kann die Marktstellung von Ubisoft hier einiges bewirken.

Rein optisch ist **Anno 1404** sogar ein Stück „deutscher" geworden als das leuchtende, farbgetränkte **Anno 1701** mit seinen Überblendeffekten. Die Glaubwürdigkeit der Spielwelt erhöhen, das ist das Ziel dahinter. Das ergibt Sinn, denn schließlich verbindet niemand mit dem Mittelalter gülden schimmernde Fassaden, wohl aber imposante Gotik-Bauten und verwinkelte Gassen.

**Das Große größer, das Kleine kleiner,** erklärt Christopher Schmitz den Design-Grundsatz bei den Städten. So wird der monumentale Aspekt deutlicher, wenn Berge oder eben der Kaiserdom noch einmal größer sind.

An anderer Stelle werden die Größenverhältnisse realistischer: Zoomen Sie nah an Ihre Bauten heran, harmonieren die Proportionen zwischen diesen und den Arbeitern deutlich besser als bisher. Aus größerer Entfernung dagegen skaliert die Engine die Figuren zur besseren Erkennbarkeit doch wieder größer, so dass Ihnen das rege Treiben auf dem Monitor nicht entgeht. Insgesamt sei auch die Zahl der Personen noch einmal signifikant gestiegen, erklärt Produzent Christopher Schmitz: Allein am Bau eines Monumentes arbeiten im Spiel mehr Menschen als vorher in der ganzen Stadt unterwegs waren.

**Angekommen.** Vieles ist noch nicht klar in der neuen Welt, vieles muss noch entdeckt werden. Doch die ersten Schritte an den neuen Ufern fühlen sich gut an. Viele fleißige Hände werden dafür sorgen, dass etwas ganz Großes entsteht. An Deck der Donna Maria ebenso wie bei Related Designs. ❑

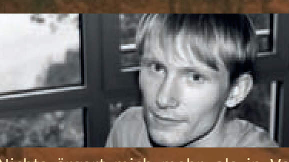


**WO IST PECK?** | Viele Details zeichnen die Spielwelt aus: Zahlreiche unterschiedlich aussehende Figuren, Schubkarren (in Europa erst im 13. Jahrhundert erfunden), schräge Häuschen.

## ERSTEINDRUCK



*Christian Burtchen*



Nichts ärgert mich mehr, als in Vorschauen seitenlang zu jubilieren und zu frohlocken. Allein: Es gibt keinen Grund, am Konzept der Related Designs zu zweifeln. Es ist, als hätte das Entwicklerstudio unseren **Anno 1701**-Test genommen und Stück für Stück alle Kritikpunkte abgearbeitet. Wenn Ubisoft den Entwicklern genügend Zeit lässt und die diesmal gleich enthaltene Kampagne das Niveau von **Fluch des Drachen** erreicht, wird **Anno 1404** ein echtes abendländisches Luxusgut.

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **Related Designs**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **2009**

**DAS IMPERIUM** | Die Asiaten lieben Roboter, haben aber keine eigene Luftflotte. Dafür transformieren sie viele Einheiten bei Bedarf.

**DIE ALLIIERTEN** | Sie setzen vor allem auf eine kräftige Lufthoheit und eine starke Flotte.

**DIE SOWJETS** | Russen lieben es rabiat. Diese Fraktion fährt die dicksten Panzer.

# Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

**Von:** Robert Horn

Russen gegen Amerikaner gegen Japaner. Die verrückte Schlacht tobt wieder.

Kampfdelfine, knuffige Bären und japanische Schulmädchen mit Psi-Kräften? „Das ist doch albern!", schallt es aus vielen Ecken der Spielergemeinschaft. Für andere ist die **Alarmstufe Rot**-Serie aus dem **Command & Conquer**-Universum eine Offenbarung an Spielwitz und rasanten Gefechten.

Teil 3 aus dem Hause Electronic Arts bleibt dieser Linie treu. Mit allerlei abgedrehten Gebäuden, Einheiten und Spezialfähigkeiten stürzen Sie sich in Echtzeit-Schlachten und kämpfen mit drei Parteien um wichtige Erz-Knoten. Wir haben uns in die aktuell laufende Beta-Phase eingeklinkt und festgestellt: So albern wie befürchtet ist **Alarmstufe Rot 3** gar nicht! Stattdessen überraschten uns knallharte, actionbetonte Kämpfe, sinnvoll aufeinander abgestimmte Truppentypen und der eine oder andere fliegende Bär.

**Etwas mager ist sie, die Beta.** Nur zwei Karten stehen den Glücklichen, die einen Beta-Key zugelost bekamen, zur Auswahl: eine für zwei, die andere für vier Spieler. Das reicht aber vollkommen aus, um die drei Parteien gründlich anzutesten. Wir schnappen uns das Imperium der aufgehenden Son-


**GEMEIN** | Die Chronosphäre versetzt Truppen an jeden Ort. Auch mitten in das Lager des Gegners.


**ANGRIFFSWELLE** | Tengu-Einheiten eignen sich hervorragend für blitzschnelle Überfälle.

## GELUNGENE GESCHICHTE ...

**Begeistert klatschen C&C-Kenner in die Hände: Alarmstufe Rot 3 birgt viele tolle Momente, die für abgerundeten Spielspaß sorgen.**



◀ **EINHEITEN** | Die Vielfalt der Panzer, Schiffe und Flugzeuge ist erstaunlich. Noch dazu beherrschen viele Truppentypen ein paar Tricks, die Sie in den schnellen Schlachten unbedingt benötigen.

▼ **HUMOR** | Abgedrehte Einheiten wie die kleine Yuriko sorgen für ein Schmunzeln während der knallharten Gefechte. Allzu verrückt wirken solche Figuren jedoch nicht auf uns.



▲ **ALTE BEKANNTE** | Kenner des Vorgängers werden bei einem Wiedersehen mit dem Eisernen Vorhang, dem Kirov-Luftschiff oder der kampfstarken Natasha sicherlich vor Freude juchzen. Wir haben genau das getan.

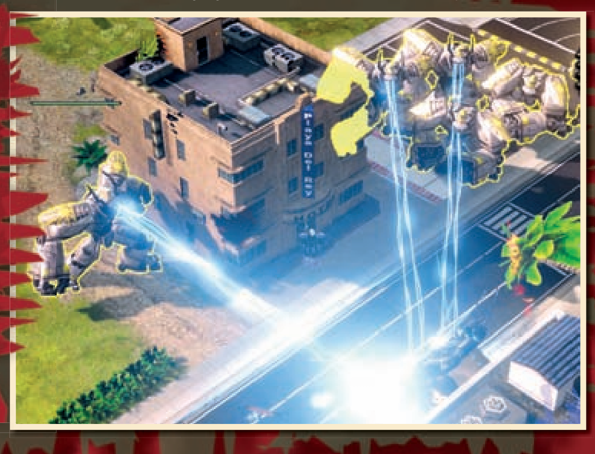
## ... UND BLÖDE BUGS

**Zwar ist die Beta-Phase bisher erstaunlich fehlerfrei, ein paar Nervfaktoren sind uns dennoch aufgefallen:**

▶ **LAGS** | Oft kommt es online zu fiesen Verzögerungen (Lags). Bei großen Schlachten mit vielen Einheiten brach selbst auf guten Rechnern die Framerate zusammen.



▼ **WEGFINDUNG** | Manche Einheiten bleiben hilflos stehen, wenn es um Kurven oder über Hügel geht. So etwas darf heute nicht mehr passieren!



ne, schließlich wollen wir Schulmädchen Yuriko selbst einmal in Action erleben. Falls Sie diesen Namen noch nie gehört haben: Yuriko Omega ist die Spezialeinheit der Asiaten. Mit Psi-Fähigkeiten ausgestattet schwebt das zierliche Mädchen in japanischer Schuluniform durch die Gegend und zerreißt im Alleingang ganze Panzerverbände.

**Bevor wir diesen Spaß erleben können**, steht der Basisbau an. Das Imperium setzt dabei ganz auf Mobilität: Bestellte Produktionsstätten verlassen das Hauptgebäude in Form von kleinen Fahrzeugen, die wir dann an beliebiger Stelle errichten. Das funktioniert größtenteils sogar im Wasser. Der Stil der asiatischen Fraktion ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht ohne Reiz. Electronic Arts hat sich hier von japanischen Manga-Büchern und Anime-Filmen inspirieren lassen.

Kein Wunder also, dass nach einiger Zeit ein Kampfroboter aus unserer Fabrik stapft, der direkt aus einer Zeichentrick-Serie stammen könnte. Der Tengu-Mecha ist eine Bodenkampfeinheit, die sich auf Knopfdruck in einen rasanten Jagdflieger verwandelt. In dieser Form darf der Tengu aber nur fliegende Ziele angreifen. Ähnliches gilt für den Striker-VX. Diese Einheit eignet sich perfekt zur Flugabwehr, wird bei Bedarf aber zu einem schnittigen Kampfhelikopter, der Bodenziele ausradiert. Wer in diesem Spiel erfolgreich sein will, muss also immer genau darauf achten, welche Spezialfähigkeit er am besten einsetzt. Wir erleben das Stein-Schere-Papier-Prinzip in reiner Form.

**Wir kommen gar nicht dazu,** Yuriko auf unseren Widersacher zu hetzen: Während wir noch Gebäude hochziehen, erscheint am Himmel ein träges Kirov-Luftschiff. Unsere spärliche Flugabwehr feuert aus allen Rohren, doch der Kirov schiebt sich gemächlich über unser Hauptgebäude und bombt uns schrottreif




**GRUSS VON OBEN** | Wir lassen unseren Gegnern Satelliten auf die Häupter prasseln. Russische Technik vom Feinsten!

## McKENNA IN ECHT

**Ganz traditionell werden Zwischensequenzen im C&C-Universum mit echten Schauspielern gedreht.**

Eine davon ist das britische Top-Model Gemma Atkinson, das die Rolle von Lt. Eva McKenna übernimmt. Die Blondine erlangte durch die englische Seifenoper **Hollyoaks** Popularität. Wir sind gespannt, wie sie sich in ihrem ersten Computerspiel schlägt.


NASSMACHER | Seeschlachten wirken dank hübscher Wasserspiegelungen schön ansehnlich.


WESTMACHT | Die Alliierten setzen auf modernste Technologie, etwa die Chronosphäre.

bis zur Niederlage. „Pwned!" lesen wir im Chat. Sehr witzig.

**Das nächste Match**, die nächste Partei. Wir entscheiden uns für die Sowjets, der Kirov hat es uns angetan. Beim Aufbau stellen sich die Russen etwas anders an als die Asiaten. Gebäude dürfen wir nur in einem begrenzten Umfeld bauen. Eine Spezialdrohne namens Sputnik hilft dabei, uns trotzdem auszubreiten. Schnell erobern wir so einige entfernte Erz-Knoten und nehmen mit Ingenieuren wichtige Öltürme ein. Die spülen zusätzlich Geld in die Kriegskasse.

Die große Stärke unserer Sowjet-Truppen liegt in außerordentlich starken Panzern. Zudem verfügen wir über mächtige Kampfschiffe, die teilweise amphibisch sind und somit mal eben vom Wasser aufs Land kraxeln. Unser nautischer Kampfverband stößt dann aber an seine Grenzen. Beim Umrunden der Insel hängt die KI, unsere Schiffe bleiben stecken, finden den Weg nicht mehr. Ärgerlich!

In größeren Schlachten kommt es außerdem zu nervigen Lags, das Spiel ruckelt. Wir wollen losschlagen, denn: Je mehr Chaos wir anrichten, desto schneller steigt unsere Bedrohungsanzeige. Die versorgt uns mit wichtigen Punkten für unsere Spezialfähigkeiten. Bei den Russen wäre das etwa ein Bombardement mit Satelliten-Wrackteilen. Wir lassen unserem Gegner buchstäblich die MIR auf den Kopf fallen.

Auch der gute alte Eiserne Vorhang, die Spezialwaffe unserer Fraktion, hilft uns, den Gegner in Schach zu halten. Mit unseren prächtig anzuschauenden Apokalypse-Panzern zuckeln wir in Richtung feindlicher Basis, wir träumen schon vom Sieg. Bis unser Widersacher (sicher ein Pro-Gamer aus Korea!) eine Bekannte vorbeischickt: Yuriko, das Schulmädchen, taucht auf, wirbelt unsere Panzer wie Spielzeug durch die Luft. Mist, das wollten wir doch ausprobieren! Zeitgleich plättet eine mächtige Kriegsflotte von der anderen Seite unsere Basis. Kurze Zeit später meldet sich unser Vernichter: „Lol, U R dead!" Niederlage, die Zweite. Blödes Spiel. ❑

## ERSTEINDRUCK

*Robert Horn*



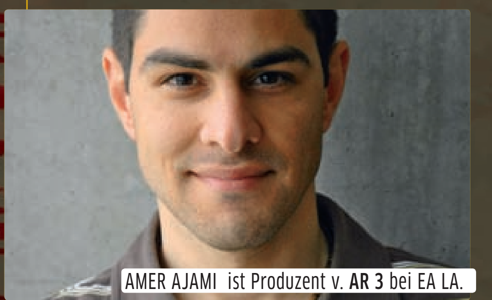
Bei Ego-Shootern komme ich online wunderbar zurecht, bei Echtzeitstrategie bin ich schlicht Kanonenfutter. Trotzdem macht es mir Spaß, mit meinen Russen-Lieblingen Chaos zu verbreiten – auch wenn ich meistens verliere. Die Einheiten sind lustig, aber noch im Rahmen, das Balancing gelungen. Wer seine Truppen kennt, kann blitzschnell jeden Angriff aushebeln. Ich geh dann mal üben.

GENRE: **Echtzeitstrategie**
ENTWICKLER: **EA LA**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **30. Oktober 2008**

INTERVIEW MIT **AMER AJAMI**

# „Das klingt ein bisschen traurig"

PC Games: Es geht ein Gerücht um, wir müssen daher diese weltbewegende Frage zuerst stellen: Spielt David Hasselhoff wirklich den Präsidenten in **Alarmstufe Rot 3**?
**Ajami:** „Ach du lie… – Er ist definitiv NICHT in **Alarmstufe Rot 3**. Das Gerücht ist ein Gerücht."
PC Games: Der Netzwerk-Code von **C&C 3** hat seine Problemchen – wie sieht er jetzt aus?


AMER AJAMI ist Produzent v. **AR 3** bei EA LA.

**Ajami:** „Der Code hat mehrere Überarbeitungen erfahren. Wir befinden uns in einer weitaus besseren Ausgangsposition als damals beim Start von **C&C 3**. Wir hatten seinerzeit keinen solchen Ansturm erwartet. Jetzt sind wir schlauer. Während wir hier sprechen, ist der geschlossene Beta-Test von **Alarmstufe Rot 3** gestartet, da finden also schon erste Probeläufe statt. Im September laden wir weitere Leute in die Beta ein."
PC Games: Das Echo zur neuen Fraktion ist gemischt. Habt ihr damit gerechnet?
**Ajami:** „Die einen finden großartig, was du tust, die anderen stellen es infrage. Das ist immer so. Wir verstehen die Bedenken, wenn es um eine weitreichende Änderung wie die zusätzliche Fraktion ‚Das Imperium der Aufgehenden Sonne' geht. Aber mir gefällt sie am besten von allen und wenn das Spiel draußen ist, werden uns die Spieler bestimmt zustimmen."
PC Games: Wenn wir schon von Spielern reden: Meinst du, manche derjenigen, die **C&C Generäle** spielen, nehmen ihr Hobby zu ernst?
**Ajami:** „Überhaupt nicht. Es ist ein Hobby. Ein Hobby ist charakteristisch mit Spaß verbunden. Schau zum Beispiel mich an. Ich bin ein Hardcore-Spieler seit … keine Ahnung, immer schon. Und zu spielen ist eine der besten Sachen, die ein Typ wie ich mit seinem Leben anstellen kann. Das klingt ein bisschen traurig, aber das sind die Tatsachen und ich kann damit genauso gut leben wie andere Spieler."
PC Games: In den Foren liest man zuweilen, ihr würdet die Marke **C&C** „in den Dreck ziehen", indem ihr alberne Elemente hinzufügt …
**Ajami:** „Wir halten **Alarmstufe Rot 3** nicht für zu albern. Wenn man sich die Vorgänger anschaut, wo man Gedankenkontrolle über Einheiten hatte, Delfine und Hunde und V3-Raketen – wenn man sich das anschaut, dann befinden wir uns im Rahmen. Wir wollen den Trend fortführen und weiterhin Einheiten erfinden, die nicht allein im Mikromanagement (gezielte Steuerung einzelner Einheiten, Anm. d. Red.) Spaß machen, sondern auch wegen ihres ironischen Designs."
PC Games: Wie schätzt du die Spieldauer der Einzelspieler-Kampagne ein?
**Ajami:** „Ursprünglich haben wir den Feldzug auf etwa 20 Stunden ausgelegt und wie es aussieht, kommen wir nah an den Wert ran. Wir schrauben natürlich weiterhin am Balancing rum, schauen uns den Schwierigkeitsgrad der Missionen an – da ist also einiges im Fluss, deswegen gibt's nur den Richtwert."

# 10/08 TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Christian Burtchen

**Aktuelles Lieblingsspiel:**
Drakensang. Wenn ich je dazu komme.
**Freut sich darauf:**
Christian Schlütter kommt bald fest ins Team. Das wird ein Spaß! Also für mich, nicht für ihn.
**Aktuelle Freizeitbeschäftigung:**
Pestos probieren. Favorit: Calabrese.

Robert Horn

**Aktuelles Lieblingsspiel:**
Wrath of the Lich King Beta
**Spielt dort:**
Meinen guten alten Druiden (lol Feral!)
**Hat trotzdem noch Zeit für:**
Wohnungssuche, mit Kollegen Geburtstag feiern, Kinobesuche (**The Dark Knight** ist unfassbar gut!)



Felix Schütz

**Aktuelle Lieblingsspiele:**
God of War 2 (PS2), Monkey Island 3
**Zuletzt gesehen:**
Per Anhalter durch die Galaxis (Serie!)
**Freut sich am meisten auf:**
Das VGL-Konzert auf der GC in Leipzig
**Das spiele ich als Nächstes:**
The Witcher Enhanced Edition, Bioshock



Christian Schlütter

**Aktuelles Lieblingsspiel:**
The Witcher: Versus
**Freut sich auf:**
Seine neue Wohnung und faulenzt so lange auf Kollegen Thöings Couch.
**Hat Angst vor:**
Lehrjahren. Denn die sind bekanntlich keine Herrenjahre.





Rainer Rosshirt

**Aktuelles Lieblingsspiel:**
Diablo 2, um die Wartezeit zu überbrücken.
**Darauf warte ich:**
Diablo 3 natürlich.
**Genießt:**
Das Sommerwetter und die Motorradsaison.



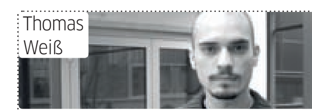
Sebastian Weber

**Aktuelles Lieblingsspiel:**
Mass Effect, „Balkonliegen-Simulator"
**Sucht nach:**
Dem ultimativen Rezept für Schokoladenkuchen. Wer es kennt, möge mir mailen!
**Ist gespannt:**
Wie viele Leser er auf der GC trifft.



Stefan Weiß

**Erfreut sich derzeit an:**
Das Schwarze Auge: Drakensang – aber bitte auf XP – mit Vista zickt es rum.
**Leidet am grauen Star, bedingt durch:**
Space Siege – Neun Stunden Langeweile, Chris Taylor, was hast du getan?
**Bleibt der GC fern:**
Jemand muss ja die Stellung hier halten.



Thomas Weiß

**Aktuelles Lieblingsspiel:**
Mass Effect (noch eingeschweißt)
**Wartet auf:**
Zeit zum Spielen
**Liest derzeit:**
Hesses Steppenwolf (3. Mal)
**Hofft, dass:**
... der Sommer bald aufhört

# SO TESTEN WIR

## Die Motivationskurve

**Entscheidend: der Spielspaß**
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

**So gehen wir vor:**
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 — PC-Games-Durchschnittswert

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

**Nicht berücksichtigt werden:**
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

**Jede Stunde zählt.**
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

**Ihre Vorteile:**
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

## Die Spielspaßwertung

**> 90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

**> 80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

**> 70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

**> 60%, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

**> 50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

**< 50%, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

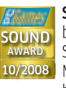
## PC-Games-Awards



**PC-Games-Award |**
Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

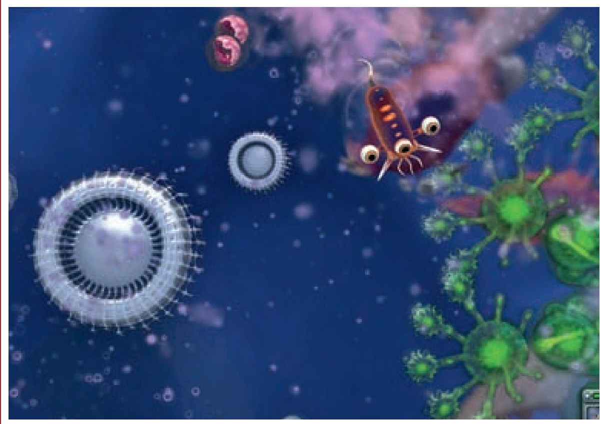


**Grafik-Award** | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



**Sound-Award** | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

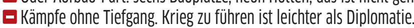
## 1. Die Ursuppenphase



Der Einstieg in **Spore** ist ein einfaches Action-Spiel: Mit der Maus klickt man seine primitive Kreatur durch das Meer und versucht zu wachsen. Dazu frisst man entweder Pflanzen oder verspeist andere Organismen. Erste Anpassungen wie Stacheln, ein kräftigerer Schwanz oder ein Saugrüssel verschaffen Vorteile gegenüber den anderen Tieren.

- + Hinreißend schöner Grafikstil
- + Blitzschnelles Gameplay
- + Leicht verständlicher Einstieg in den Kreaturen-Editor: Neue Eigenschaften wirken sich sofort aus.
- + Simple Maus-Steuerung
- − Sehr kurz und sehr leicht

## 3. Die Stammesphase



**Spore** wandelt sich zum Aufbaustrategiespiel: Man züchtet mehrere Arbeiter, die Nahrung sammeln, parallel baut man ein kleines Dorf sehr oberflächlich mit einigen Hütten aus. Andere Stämme bekämpft man entweder in wuseligen Handgemengen oder man überzeugt sie – abermals mit simplen Gesangs- und Tanzeinlagen.

- + Unverwüstlich ulkig, wie die Völker aufeinander reagieren
- − Schon wieder: Singen und Tanzen, um zu imponieren
- − Öder Aufbau-Part: sechs Bauplätze, neun Hütten, das ist nicht genug.
- − Kämpfe ohne Tiefgang. Krieg zu führen ist leichter als Diplomatie.





## 2. Die Kreaturenphase

Unser Tier ist gewachsen und hat den Ozean verlassen. Nun latscht es gemütlich durch den Dschungel und trifft auf andere Spezies. Die Aufgabe: entweder die Nachbarn beeindrucken oder sie bekämpfen. Dazu hat man vier Sozialfähigkeiten (etwa Tanz oder Gesang) oder vier Angriffe zur Verfügung. Um stärkere Rassen zu überzeugen, muss man seine Kreatur mit besseren körperlichen Merkmalen ausbauen – fast ein bisschen wie in einem Rollenspiel.

- + Unheimlich niedliche Tanz- und Gesangseinlagen
- + Ausbau der eigenen Kreatur erinnert an Rollenspiele
- − Nur vier Sozial- und Kampfeigenschaften – viel zu wenig!
- − Keine Story, keine Quests, keine kreativen Aufgaben



# Spore

**Von:** Felix Schütz

Kluge Simulation oder müdes Strategiespiel? Dieser Genre-Mix ist beides.

Dass **Spore** irgendwie genial sein soll, war hinreichend bekannt. Nur: Ob es auch wirklich Spaß machen würde, das blieb zu beweisen – bis heute. Wir testeten Will Wrights (**Die Sims**) neues „Werk" und vermeiden hier bewusst den Zusatz „Meister-".

**Der Grundgedanke ist brillant:** Der Spieler züchtet eine Kreatur, begleitet sie auf ihrem Weg von der Amöbe zum Wirbeltier und erlebt den Aufstieg zur Industriemacht bis hin zum Vorstoß ins Weltall.

Fünf Ebenen stecken in **Spore**, die erste ist verblüffend charmant: Man zuckelt als lustig quietschender Einzeller durch ein herrliches Farbenmeer. Auch anderes Getier treibt sich herum, es gilt das Gesetz des Stärkeren: fressen und gefressen werden. Nach einer halben Stunde ist der putzige Spaß vorbei.

**Phase 2 bricht an:** Gut gefüttert und zum Vierbeiner gereift, verlässt man den Ozean. Hier zeigt sich die ganze Pracht des Kreaturen-Editors, in dem man sein Tierchen bis ins letzte Detail definiert: Blitzschnell biegt man seinem Schützling die Beine zurecht, flanscht Arme an den biegsamen Körper, lässt Hörner wachsen und Saugnäpfe sprießen. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt, das beweisen die vielen

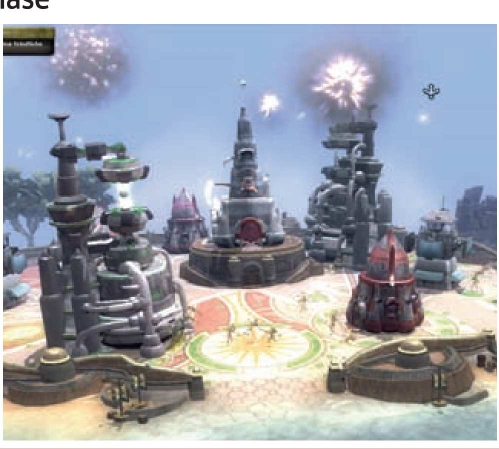


**DER WERDEGANG** | Man beginnt das Spiel als unschuldige Mikrobe. Je weiter man wächst, desto mehr Eigenheiten darf man seiner Kreatur verpassen. Diese Änderungen sind mehr als nur reine Kosmetik: Mit Stacheln und Klauen kann man beispielsweise gut kämpfen, mit Flügeln flattert man auf schwer zugängliche Hügel und ein stolzes Geweih schindet Eindruck bei anderen Spezies.

## 4. Die Zivilisationsphase

Phase 4 ist nicht mehr als ein simples Echtzeit-Strategiespiel. Erst baut man die eigene Stadt mit vier Gebäudetypen aus, auch hier gibt es nur feste Bauplätze. Danach versucht man, alle anderen Städte auf der Karte einzunehmen oder zu zerstören. Entweder man treibt Handel und konzentriert sich auf Diplomatie oder man baut Panzer, Flugzeuge und Kriegsschiffe, mit denen man die feindliche Stadt einäschert. Selbst Genre-Neulinge sind da völlig unterfordert.

- + Übersichtlich, gut zu bedienen
- + Man erstellt Gebäude und Fahrzeuge auf Wunsch selbst.
- − Absolut kein Tiefgang
- − Kriege führen schneller zum Erfolg als Handel
- − Kreatur spielt keine Rolle mehr.



## 5. Die Weltallphase

Auf einer riesigen Sternenkarte schickt man sein Raumschiff in andere Sonnensysteme, wo man neue Planeten findet und andere Völker trifft. Der Mix an Aufgaben ist gelungen: Planeten besiedeln, mit anderen Rassen handeln, Artefakte suchen, Missionen erfüllen, das Schiff ausbauen. Die Flüge über Planetenoberflächen, die ständigen Botengänge und die fummeligen Kämpfe langweilen aber schnell.

- + Gewaltige Sternenkarte
- + Motivierender Raumschiff-Ausbau mit vielen Upgrade-Möglichkeiten
- − Missionen sind meist langweilige Botengänge und Sammelaufträge
- − Öde Kämpfe gegen andere Schiffe
- − Keine motivierende Story





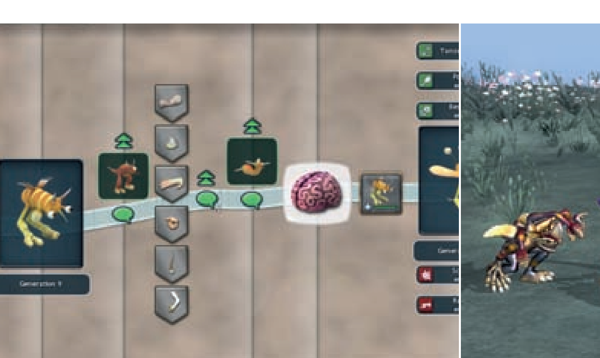

Schöpfungen, die kreative Spieler bereits mit Spore Labor erstellten. (Zur Erinnerung: Das ist eine bereits erhältliche Mini-Ausgabe des Spiels, die nur den Kreaturen-Editor enthält.)

Beim Erforschen der kunterbunten Landmasse entpuppt sich der Spielablauf als ernüchternd monoton. Die erste Entzückung, wenn das eigene Tier niedlich durch die Landschaft trottet, weicht, sobald man auf andere Spezies trifft. Singen, tanzen, kämpfen – das geschieht automatisch und irre simpel auf Knopfdruck, es lockt nicht die geringste Herausforderung.

**Auch die dritte Phase geizt** mit Tiefgang: In der stark vereinfachten Mischung aus Die Siedler und Populous 3 hat man hier wenig mehr zu tun, als seine – nun in Kleidung gehüllte – Geschöpfe auf Nahrungssuche zu schicken, ein paar Hütten zu errichten und die gegnerischen Stämme entweder zu überzeugen oder auszurotten. Ulkig sieht's zwar jederzeit aus, wenn sich diese absurden Biester gegenüberstehen, doch echter Spielspaß kommt deshalb noch lange nicht auf.

**Der Tiefpunkt** wartet in der vierten Evolutionsstufe, wenn Spore sich zum seichten Echtzeitstrategiespiel wandelt: Auf einer kleinen Karte errichtet man Gebäude innerhalb seiner Stadtmauern, sammelt Rohstoffe, nimmt mit anderen Völkern diplomatische Beziehungen auf. Wer daran trotz der vorbildlichen Steuerung scheitert oder sich eher aufs Kämpfen versteht, baut Panzer, Flugzeuge und Kriegsschiffe, mit denen er die feindliche Festung in Schutt und Asche ballert. Das unterfordert selbst Spieler, die mit Strategie sonst nichts anfangen können.

In der letzten Phase dann der große Tapetenwechsel: Man lenkt ein Raumschiff hinaus in die Weiten des Alls. Hier erschlägt Spore den Spieler mit Unmengen an erkundbaren Sonnensystemen und Planeten, die Übersicht zu behalten fällt zunehmend schwer. Um andere Völker als Bündnispartner zu gewinnen, erfüllt man für sie Missionen – meist handelt es sich um Botengänge, die das Absuchen einer Planetenoberfläche erfordern. Es wird auch gekämpft; per Mausklick lässt man Laserstrahlen und Raketen auf feindliche Schiffe los – eher fummelig als unterhaltsam. Handelsbeziehungen und neu besiedelte Welten erweitern die Grenzen



**EVOLUTION** | Die Handlungen und Entscheidungen des Spielers werden exakt und detailreich in dieser Übersicht dokumentiert.



**SIMPEL** | In Phase 3 schickt man seine Einheiten auf Nahrungssuche – das sieht niedlich aus, hat aber keinerlei Tiefgang.



**HANDEL** | Dank vieler Upgrades und Technologien für das eigene Raumschiff wird **Spore** in Phase 5 noch mal ein wenig interessant.

## DER EDITOR

Das Highlight von **Spore** ist das eigenhändige Gestalten der Kreaturen. Körperteile werden per Drag & Drop an den Körper gepappt, ein Klick auf die Wirbelsäule richtet das Geschöpf auf oder zwingt es in die Hocke, das Mausrad bestimmt die Dicke, von Hals über die Brust bis zum Hinterteil. Nahezu alles ist möglich, mehr als eine Maus braucht es nicht: Die Bedienung des Editors ist fabelhaft.



des eigenen Reiches, erwirtschaftete Ressourcen werden natürlich gewinnbringend weiterverkauft. In dieser Phase bietet Spore endlich etwas Herausforderung, will man alle Spielelemente – Kampf, Diplomatie, Wirtschaft, Ausbau – meistern. Bald wünscht man sich aber auch hier mehr Abwechslung; die einzig echte Motivation ist der stetig wachsende Fortschrittsbalken, der den Aufstieg des eigenen Volkes symbolisiert.

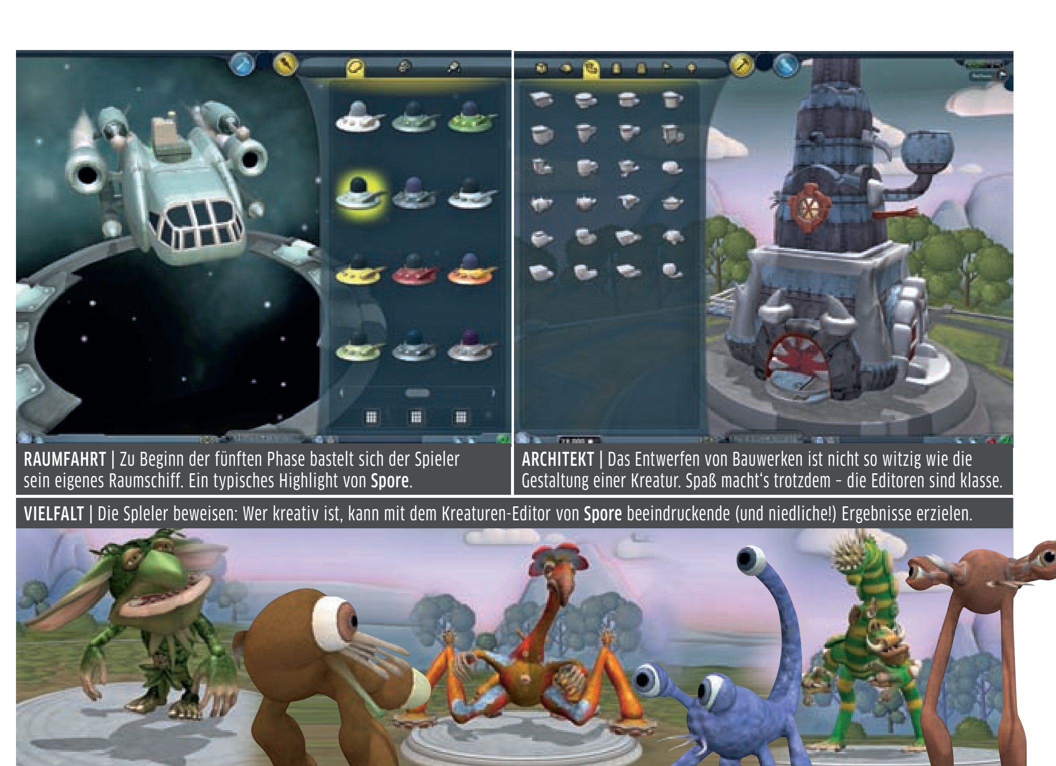
**Obwohl als Solo-Titel** konzipiert, sind Community-Features ein zentrales Element von **Spore**. Wer sich zu Spielbeginn online anmeldet, darf seine Schöpfungen mit der **Spore**-Spielerschaft teilen. Ein integrierter Browser lädt automatisch neue Kreaturen und Objekte herunter, stets versehen mit dem Namen des Urhebers. Die neuen Inhalte können jederzeit im eigenen Spiel auftauchen – ziemlich cool! Da diese aber von der KI gesteuert werden, bleibt die Abwechslung eine rein optische.

Wir spielen weiter: In der nächsten Ausgabe prüfen wir, ob Spore auf lange Sicht vielleicht doch mit Tiefgang, mit Unerwartetem, mit Langzeitmotivation überrascht. Die ersten 15 Spielstunden jedenfalls fielen enttäuschend aus – bis auf den Kreaturen-Editor fand sich viel Schönes, aber wenig Geniales in **Spore**. ❑

## SIE SIND DRAN!

**Spore hat bemerkenswerte Community-Features, die dem Spiel ein langes Leben bescheren sollen. Dennoch ist es ein reiner Einzelspieler-Titel.**

- **AUSTAUSCH: Spore** lädt automatisch die Kreationen anderer Spieler herunter. Theoretisch kann so jede Spezies, der man begegnet, eine von anderen Spielern erstellte sein. Besorgte Eltern regeln diese Automatik in mehreren Stufen.
- **SPOREPEDIA:** Alle Kreationen (Geschöpfe, Fahrzeuge, Gebäude), ob selbst oder von jemand anderem erstellt, landen in einer komfortablen Datenbank, der Sporepedia.
- **AUSGABE:** Erinnerung an seine Lieblingskreatur hält man in Screenshots, Videos oder animierten Gif-Dateien fest. Videos darf man sogar direkt auf Youtube hochladen!
- **SPORECAST:** Wer einen User, seine Errungenschaften und seine Kreationen beobachten möchte, abonniert seinen Sporecast, eine Art RSS-Feed.



**RAUMFAHRT** | Zu Beginn der fünften Phase bastelt sich der Spieler sein eigenes Raumschiff. Ein typisches Highlight von **Spore**.

**ARCHITEKT** | Das Entwerfen von Bauwerken ist nicht so witzig wie die Gestaltung einer Kreatur. Spaß macht's trotzdem – die Editoren sind klasse.

**VIELFALT** | Die Spleler beweisen: Wer kreativ ist, kann mit dem Kreaturen-Editor von **Spore** beeindruckende (und niedliche!) Ergebnisse erzielen.

## MEINE MEINUNG |

*Felix Schütz*



### „Viel zu schauen, wenig zu spielen – wo ist die Genialität?“

**Spore** sieht hinreißend aus – die Kreaturen sind solche Hingucker, dass mein Bildschirm anfangs von gaffenden Kollegen umlagert war. Doch das Spiel an sich, der Mix aus Aufbau-, Strategie- und Simulationsspiel, das zog keine Blicke auf sich. Warum nutzt man den herrlichen Ansatz nicht für ein Spiel, das mich die Sorgen und Nöte meiner Kreaturen erleben lässt? Warum gibt es keine spannenden Missionen, keine Dramatik, warum werde ich nur lieblos durch diese fünf Phasen gescheucht? Einzig der geniale Kreaturen-Editor rettet **Spore** vor der Langeweile: Komplex und perfekt zu bedienen, da werde ich gerne kreativ.



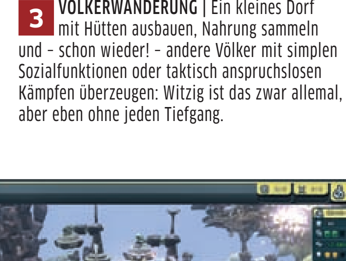
**1** **BLICKFANG** | Die ersten Minuten in der bunt schillernden Ursuppe locken mehrere Schaulustige an den Monitor des testenden Redakteurs: Was für eine niedliche Grafik, was für ein intelligenter Einstieg! **Spore** weckt binnen Sekunden ungeheure Erwartungen.



**2** **ERKUNDUNGSTOUR** | Mit seiner ersten Kreatur erforscht man stolz das Land – und schläft dabei beinahe ein. Ob durch simple Sozialfunktionen oder sture Angriffe, man tut nicht mehr als andere Spezies in der Umgebung zu beeindrucken. Sehr süß, aber auch etwas öde.



**3** **VÖLKERWANDERUNG** | Ein kleines Dorf mit Hütten ausbauen, Nahrung sammeln und – schon wieder! – andere Völker mit simplen Sozialfunktionen oder taktisch anspruchslosen Kämpfen überzeugen: Witzig ist das zwar allemal, aber eben ohne jeden Tiefgang.



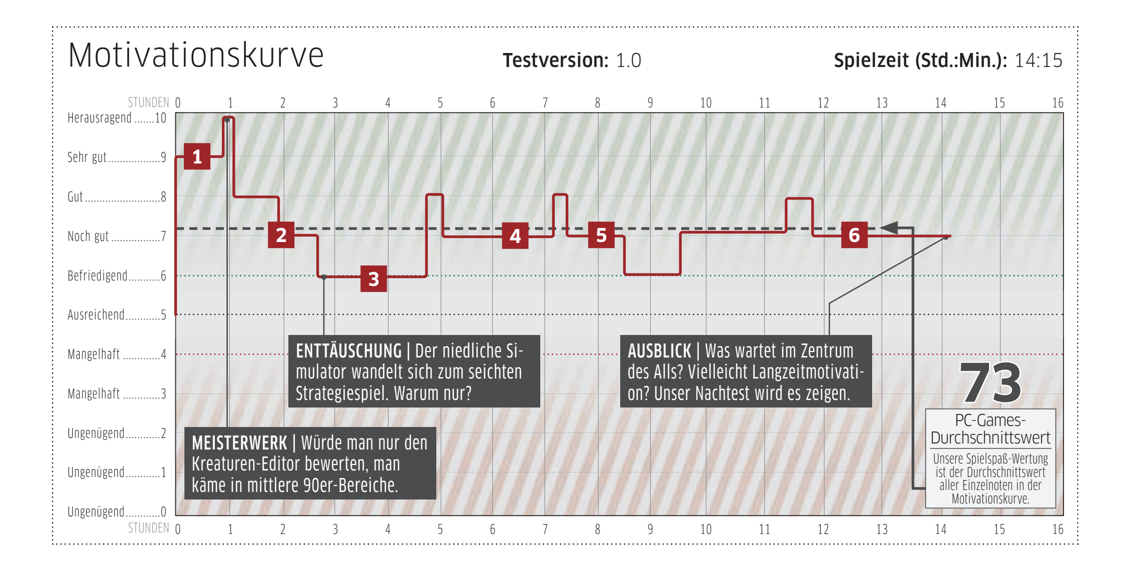


**SIEGESZUG** | Wer **Spore** wie ein **Command & Conquer** spielen will, kann das tun: Mit Luft-, Boden- und Landeinheiten plättet man eine Stadt nach der nächsten.

**4** **TIEFSCHLAG** | In der vierten Spielphase will dem Tester kein Schaulustiger mehr über die Schulter schauen: **Spore**, der einst putzige Kreaturensimulator, wandelt sich zum oberflächlichen Echtzeitstrategiespiel. Kämpfe, Städtebau, Handel, Diplomatie – alles Wichtige ist drin, nichts davon fordert selbst einen ungeübten Spieler.

## Motivationskurve

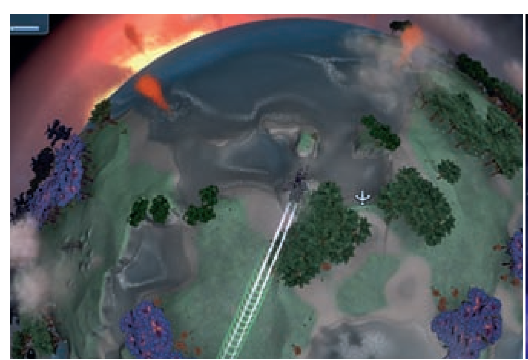
**Testversion:** 1.0 **Spielzeit (Std.:Min.):** 14:15




**ENTTÄUSCHUNG** | Der niedliche Simulator wandelt sich zum seichten Strategiespiel. Warum nur?

**AUSBLICK** | Was wartet im Zentrum des Alls? Vielleicht Langzeitmotivation? Unser Nachtest wird es zeigen.

**MEISTERWERK** | Würde man nur den Kreaturen-Editor bewerten, man käme in mittlere 90er-Bereiche.



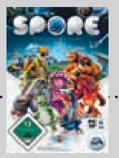
**5** **AUFBRUCH** | Mit dem kleinen Raumschiff geht's von einem Sonnensystem zum nächsten, man rast über Planetenoberflächen, scannt Pflanzen, entführt Bewohner, sucht Artefakte, handelt, kolonisiert, betreibt Terraforming – endlich bietet **Spore** etwas Spieltiefe!



**6** **ENDGAME** | Wir schafften etwa die Hälfte der letzten Spielphase und erledigten in diesen Stunden immerzu das Gleiche. Daher beendeten wir den Test an dieser Stelle. In der nächsten Ausgabe klären wir, was am „Ende" von **Spore** wartet – mitten im Zentrum der Galaxis.

## SPORE

Ca. € 45,-
4. September 2008



### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Aufbaustrategie
**Entwickler:** Maxis
**Titel vom selben Entwickler:** Die Sims | Sim City
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Deutsch
**Zielgruppe:** Einsteiger

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Wunderschönes Design, Planetenoberflächen und die erste Spielphase (Ursuppe) sehen klasse aus. Kreaturen sind toll animiert und wirken – trotz Eigenbau – wie aus einem Guss. Unschön: Beim Zoomen poppen Objekte deutlich auf.
**Sound:** Kreaturen geben lustig gequietschtes Kauderwelsch von sich, die Musik ist meist unaufdringlich und stimmungsvoll. Gut!
**Steuerung:** Die geringe Spieltiefe kommt der Steuerung zugute: Nur wenige Buttons und aufgeräumte Anzeigen genügen, um alles im Griff zu haben. Im Weltall wird mühsam per Mausrad gezoomt.

### MEHRSPIELERMODUS

Spore ist ein Einzelspielertitel. Trotzdem können Spieler ihre eigenen Kreationen direkt im Spiel hoch- und die Schöpfungen anderer Spieler herunterladen.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 3,4 GHz / Athlon 64 X2 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT / Radeon X1800 XT
**Empfehlenswert:** Core 2 Duo E6320 / Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Obwohl **Spore** absolut unblutig ist, führt man Kriege gegen andere Städte oder rottet auf Wunsch ganze Rudel an Kreaturen mit seinem Raumschifflaser aus. Sex wird lediglich humorvoll angedeutet.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test lag uns die Version 1.0 vor. Das Spiel stürzte nur einmal ab, die Performance war meist gut und stabil. Ein Langzeittest folgt in der kommenden Ausgabe.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Genial: der Kreatureneditor
- ➕ Hinreißend animierte Tierchen
- ➕ Endloser Nachschub an Kreaturen und Objekten per Download
- ➕ Umfassende Community-Features
- ➖ Kaum Spieltiefe bis Phase 5
- ➖ Geringer Wiederspielbarkeitswert
- ➖ Unausgewogener Spielmix aus Simulation und Strategie
- ➖ Kriege einfacher als Diplomatie

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

**PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 73**




## VERBESSERTES INVENTAR

Gegenstände wandern nun in zwei getrennte Taschen: Eine fasst ausschließlich alchemistische Zutaten, die andere dafür den ganzen Rest. Schon allein durch diese Trennung verbessert sich die Übersicht enorm. Zwei neue Buttons sortieren die Items nun automatisch, zudem ist das Inventar um 14 Slots größer.

Super: Hält man die „Strg"-Taste gedrückt und klickt einen Strauch, einen Leichnam oder Behälter an, wandern die Fundstücke direkt in den Rucksack – es öffnet sich kein separates „Loot"-Fenster. Das spart viel Zeit und Klickarbeit!

## DICHTERE ATMOSPHÄRE

Um die tolle Stimmung weiter zu stärken, besserte CD Projekt hier nach:

- In Dialogen besitzen Charaktere nun wesentlich mehr Gesten (Bild links) und wirken dadurch weniger steif.
- Läuft Geralt an einem NPC vorbei, blickt dieser in seine Richtung – das System nennt man Eye-Tracking.
- Texturen für NPCs werden zufällig ausgewählt. Der Effekt: Trotz des gleichen Charaktermodells unterscheiden sie sich optisch voneinander (siehe Bilder unten).

## NEUE SPRACHAUSGABE

Die deutsche Version wurde über weite Strecken nochmals übersetzt und mit anderen Sprechern neu aufgenommen. Besonders Geralt klingt nun martialischer. Trotzdem ist die deutsche Fassung längst nicht perfekt. Die englische Sprachausgabe, die ebenfalls neu aufgenommen wurde, gefällt uns deutlich besser.

Sie haben die Wahl: Die Enhanced Edition enthält zehn (!) Sprachversionen, die man bei der Installation auswählt. Später im Spiel darf man jederzeit umschalten – Untertitel und Sprachausgabe lassen sich frei kombinieren. Beispielsweise kann man mit französischen Stimmen und italienischen Untertiteln spielen, wenn man das möchte. Wir empfehlen: deutsche Bildschirmtexte mit englischer Sprachausgabe.

TIEFGANG | The Witcher basiert auf den Büchern des polnischen Autors A. Sapkowski. Der Effekt: Spielwelt und Hauptfigur wirken besonders glaubwürdig und ausgereift.

# The Witcher Enhanced Edition

**Von:** Felix Schütz

## Dezent verbessert: Eines der feinsten PC-Rollenspiele der letzten Jahre

Sammlerboxen, Geburtstagsausgaben, Spezialeditionen – das sind blumige Umschreibungen für meist stinknormale Spiele in aufgehübschten Verpackungen. Anders bei **The Witcher**: Das polnische Rollenspiel erscheint in einer Neuauflage mit dem Zusatz **Enhanced Edition** im Titel. Und der ist gerechtfertigt!

**Entwickler CD Projekt** überarbeitete das Spiel in Details. So ist es nun technisch gereift, läuft stabiler und flüssiger. An der Steuerung verbesserte man vor allem das Inventar, während die Atmosphäre von abwechslungsreicheren NPCs profitiert. Zudem wurde die umstrittene Sprachausgabe zum Teil ausgetauscht – wer mag, darf Stimmen und Untertitel sogar frei aus zehn Sprachfassungen kombinieren. So toll das auch klingen mag: Perfekt ist die deutsche Sprachausgabe aber lange nicht, auch in der **Enhanced Edition** haben wir **The Witcher** lieber auf Englisch gespielt.

**Keine Party, kein Zahlenwirrwar, keine Item-Jagd** – The Witcher ist ein modernes Rollenspiel. Im Zentrum des Geschehens steht ein Held mit reichlich Tiefgang und Profil: Geralt heißt er, weißhaariger Monsterjäger und Frauenverführer, der wohl coolste Typ, den das Genre je gesehen hat. Rassismus, Zukunftsängste, Terrorismus, das sind unbequeme Themen, die **The Witcher** mal ernst, mal augenzwinkernd in eine epische Geschichte verpackt. Das Spiel ist in Kapitel unterteilt und verzichtet zugunsten überschaubarer Levels auf eine offene Welt. Alle Areale sind mit interessanten Charakteren und klugen Quests angefüllt, Letztere münden oft in moralisch verzwickten Entscheidungen. Von denen hängt ab, welches der drei möglichen Enden man zu sehen bekommt.

**Die zahllosen Kämpfe** werden auf Dauer zwar etwas eintönig, aber zumindest nie nervig, der unkomplizierten Bedienung sei Dank: Mit der Maus klickt man Gegner einem simplen Rhythmus folgend ins Verderben. Das führt oft zu blutigen Ergebnissen – das Spiel ist nur für Erwachsene gedacht!

Die Charakterentwicklung läuft verständlich über den Ausbau von Talenten ab. Das macht Spaß und motiviert. Enttäuschend ist aller-

## BROWSERSPIEL

Schon gewusst? **The Witcher** gibt es auch als kostenloses, nett gemachtes Browserspiel, Charakterentwicklung und Rundenkämpfe inklusive. Sie finden **The Witcher: Versus!** auf folgender Website: http://versus.thewitcher.com



▶ **SIMPEL** | Die teils blutigen Kämpfe erfordern wenig mehr als regelmäßiges Klicken, sind aber brillant animiert.

▼ **ECHTE GEFÜHLE** | Geralt wickelt (viele) Frauen um den Finger. Trotzdem kommen auch emotionale Momente nicht zu kurz.





## DIE ENHANCED EDITION IM DETAIL

**Hier hat CD Projekt nachgebessert ...**

- **Stabilität und Performance:** Das Spiel läuft stabiler. Abstürze sind dadurch kein Problem mehr oder sollten zumindest wesentlich seltener auftreten.
- **Schnelleres Laden:** Die Ladezeiten wurden, nachdem die letzten Patches da bereits Abhilfe schafften, nochmal ein wenig verkürzt.
- **Automatisches Speichern:** Die Auto-Save-Funktion lässt sich abschalten, das beschleunigt vor allem Gebietswechsel.
- **Zusätzliche Spielzeit:** Neben dem Editor liegen zwei Mini-Abenteur bei, die unabhängig vom Hauptspiel ablaufen. Gemeinsam bieten sie etwa fünf Stunden Spielzeit.
- **Schlauere KI:** Beim Pokern agieren Gegner nun gerissener und vermeiden dumme Anfängerfehler.

**Und hier hätten wir uns noch mehr Feinschliff gewünscht ...**

- **Störrische Kamera:** Drei Ansichten stehen zur Wahl, richtig glücklich macht uns keine davon. Die wohl vertrauteste „Hybrid"-Verfolgerkamera fährt beispielsweise ständig von alleine in einen weiteren Winkel zurück. Warum bleibt sie nicht dort, wo man sie haben will, so wie in World of Warcraft?
- **Abfrage für gestapelte Items:** Wer mehrere gestapelte Gegenstände eines Typs verkauft oder verschiebt, muss dafür jedes Mal eine Bestätigung anklicken. Wir wünschen uns, dass man nur eine Taste gedrückt halten muss, um Items per Klick sofort zu verkaufen oder zu verschieben – ohne Abfrage.
- **Umständliche Alchemie:** Nach wie vor darf man Tränke nur mit Items mixen, die im Inventar liegen. Zumindest in Tavernen wär's aber schöner, wenn man beim Brauen automatisch auf die Truhe zugreifen könnte. Das würde Zeit sparen.

dings, dass Austrüstung kaum eine Rolle spielt: Es gibt nur wenig Waffen und Kleidung für den Helden.

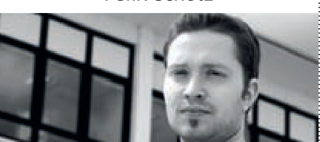
Technisch mag das Spiel nicht mit Engine-Schwergewichten wie Mass Effect konkurrieren, doch toll sieht es trotzdem aus. Feine Lichteffekte, malerische Städtchen voll herumwuselnder NPCs, drumherum blühende Landschaften – mittelalterliche Fantasy, deren Anblick für Entzückung sorgt. Die Kampfanimationen sind ein anderes Kaliber – sie gehören schlichtweg zum Besten, was das Rollenspiel-Genre je hervorbrachte.

**Mehr als 50 Stunden** darf man einplanen, insofern man jede Quest zu lösen beabsichtigt. Und das sollte man. Obwohl die Handlung im letzten Drittel ein wenig gestreckt wirkt, bleibt das Spiel von Anfang bis zum verblüffenden Ende eine spannende Erfahrung. Wer noch mehr will, darf sich in zwei mitgelieferten Mini-Erweiterungen austoben, die für sich genommen einige Stunden vergnügliche Spielzeit bieten, dem Hauptspiel aber wenig Neues hinzufügen. Reicht das immer noch nicht, dürfen Geduldige sich an dem komplexen Editor namens D'jinni versuchen. Damit können Sie theoretisch das halbe Spiel nachbauen.

**Wer die „alte Version" von The Witcher schon besitzt,** darf sich freuen: Es genügt, sein Exemplar zu registrieren, und schon darf man sich sämtliche Verbesserungen der Enhanced Edition gratis herunterladen. Wer das Spiel jedoch im Laden kauft, bekommt eine fantastisch ausgestattete Schachtel voller Goodies wie Soundtracks, Lektüre, Karten und noch mehr. In jedem Fall gilt: Wer The Witcher bislang noch nicht kennt, hat ab dem 18. September keine Ausrede mehr. Kaufen! ❑

## MEINE MEINUNG |

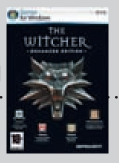
*Felix Schütz*



### „Wer es jetzt nicht kauft, ist wirklich selber schuld."

The Witcher zählt zu meinen Lieblingsspielen. Die raue Spielwelt, der unfassbar coole Geralt – wo sonst gibt's das noch mal im Genre? Und genau so mag ich's: Charaktere, Quests und die Story stehen im Vordergrund, garniert mit brillant animierten Kämpfen. Mehr Ausrüstung für Geralt, eine verbesserte Kamerasteuerung sowie mehr Komfort beim Brauen von Tränken – das sind meine Kritikpunkte. Und sonst? Die Enhanced Edition macht ein tolles Spiel noch runder, ist für Besitzer der alten Fassung gratis und bietet neuen Käufern eine toll ausgestattete Box mit vielen Extras. Was will man noch mehr?

## THE WITCHER ENHANCED EDITION



Ca. € 35,-
18. September 2008

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** CD Projekt
**Titel vom selben Entwickler:** Keine
**Publisher:** Atari
**Sprache:** Multilingual (zehn Sprachen)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Technisch angestaubt, aber fantastisch gestaltet: Die Spielwelt ist stimmig und die Kampfanimationen sind schlicht beeindruckend.
**Sound:** Die deutschen Sprecher sind nur okay, die englischen gefallen uns besser. Wuchtige Effekte und ein packender Soundtrack.
**Steuerung:** Trotz Verbesserungen sind Menüs und Kamera nicht perfekt. Dennoch hat man Geralt gut im Griff, zumal sich das Geschehen jederzeit pausieren lässt.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

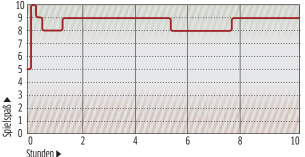
**Minimum:** P4 2,8 GHz / Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT / Radeon X1600 XT
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 5000+ / Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT / Radeon X1950 Pro

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Keine Jugendfreigabe
Nur für Erwachsene! Die Sprache ist derb, in Kämpfen fließt viel Blut. Geralt schläft auf Wunsch mit zahlreichen Frauen. Als Belohnung gibt's erotische Zeichnungen der Damen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Enhanced Edition (v. 1.4)
**Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00




Die Enhanced Edition lief während unseres rund zehnstündigen Tests ohne Abstürze. Die Performance war einen Tick besser als mit Patch 1.3.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Erwachsene Spielwelt
- ➕ Epische, spannend erzählte Story
- ➕ Mörderisch cooler Held
- ➕ Intelligente Quests
- ➕ Fiese moralische Entscheidungen
- ➕ Brillante Kampfanimationen
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➕ Großer Umfang (ca. 55 Stunden)
- ➕ Lebendige Städte mit vielen NPCs
- ➕ Mehrere Sprachen frei wählbar
- ➖ Kamerasteuerung kann nerven
- ➖ Deutsche und englische Sprecher okay, aber längst nicht perfekt
- ➖ Kämpfe auf Dauer eintönig
- ➖ Häufige (kurze) Ladezeiten

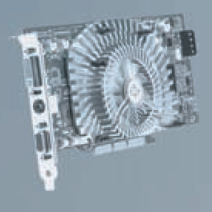
### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

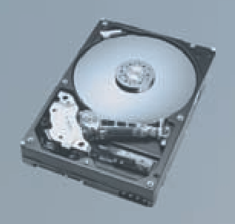
**PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 87**

# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





## MAINBOARDS

| ASUS | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| M3A | S, GL, sA | AM2+ / 770 | D2+ | 62,- |
| M3A-H/HDMI | S, V, GL, sA | AM2+ / 780G | D2+ | 69,- |
| M3A32-MVP Deluxe | S, GL, F, sA | AM2+ / 790FX | D2+ | 149,- |
| M3N-H/HDMI | S, V, GL, sA | AM2+ / GF8300 | D2+ | 67,- |
| M3A32-MVP Del. | GL, WL, F, sA | AM2+ / 790FX | D2+ | 164,- |
| M3N-HD/HDMI | S, V, GL, F, sA | AM2+ / nF750a | D2 | 104,- |
| M3N-HT Deluxe/HDMI | S, V, GL, sA | AM2+ / nF780a | D2 | 144,- |
| Crosshair II Formula | S, V, GL, F, sA | AM2+ / nF780a-SLI | D2+ | 214,- |
| M2N-CM DVI | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2+ | 42,- |
| M2N-XE | S, GL, sA | AM2 / nF430 | D2 | 46,- |
| M2N-E | S, GL, sA | AM2 / nF570-U | D2+ | 67,- |
| P5V-X SE | S, L, sA | 775 / PT890 Pro | D2 | 37,- |
| P5N-EM HDMI | µATX, S, V, GL, sA | 775 / nF630i | D2 | 49,- |
| P5N-E SLI | S, GL, F, sA | 775 / nF650i SLI | D2 | 74,- |
| Striker Extreme | S, GL, F, sA | 775 / nF680i-SLI | D2+ | 179,- |
| P5N-T Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / nF780i-SLI | D2 | 169,- |
| Striker II NSE | S, GL, F, sA | 775 / nF790i-SLI | D3 | 279,- |
| Striker II Extreme | S, GL, F, sA | 775 / nF790i-U-SLI | D3 | 329,- |
| P5KPL-AM | µATX, S, V, L | 775 / G31 | D2 | 44,- |
| P5K-VM | µATX, S, V, GL | 775 / G33 | D2 | 74,- |
| P5E-VM HDMI | µATX, S, V, GL, sA | 775 / G35 | D2 | 94,- |
| P5K/EPU | S, GL, F | 775 / P35 | D2 | 84,- |
| P5K PRO | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 99,- |
| P5Q | S, GL, F, sA | 775 / P45 | D2 | 96,- |
| P5Q PRO | S, GL, F, sA | 775 / P45 | D2 | 109,- |
| P5E | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 157,- |
| P5E3 Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 189,- |
| Maximus Extreme | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 234,- |
| Rampage Formula | S, GL, F, sA | 775 / X48 | D2 | 224,- |
| P5E3 Prem./WiFi-AP@n | GL, WL, F, sA | 775 / X48 | D3 | 239,- |



| ASROCK | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| A780FullDisplay | µATX, V, GL, F, sA | AM2+ / 780G | D2 | 57,- |
| ALiveNF6P-VSTA | µATX, S, V, L, sA | AM2 / nF430 | D2 | 34,- |
| ALiveDual-eSATA2 | S, GL, sA | AM2 / nF3-250 | D2 | 54,- |
| 939N68PV-GLAN | µATX, V, GL, sA | 939 / nF630a | D | 59,- |
| K8Upgrade-NF3 | S, L, sA | 754 / nF3 | D | 37,- |
| P4i65G | µATX, S, V, L | 478 / 865G | D | 46,- |
| 4CoreDual-SATA2 R2.0 | S, L, sA | 775 / PT880U | D2 | 49,- |
| Penryn1600SLI-110dB | S, GL, F, sA | 775 / nF650i-SLI | D2 | 74,- |
| Wolfdale1333-GLAN | µATX, V, GL | 775 / 945GC-A2 | D2 | 36,- |
| 4Core1333-Viiv | S, GL, F, sA | 775 / P965 | D2 | 62,- |
| 4Core1600P35-WiFi | S, WL, sA | 775 / P35 | D3 | 87,- |
| P43R1600Twins-WiFi | WL, F, sA | 775 / P43 | D3 | 94,- |
| P43Twins1600 | S, GL | 775 / P43 | D3 | 62,- |
| P45TurboTwins2000 | S, GL | 775 / P45 | D3 | 84,- |

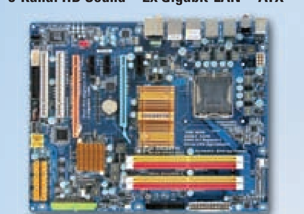
| GIGABYTE | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| G73PVM-S2H | µATX, S, V, GL, sA | 775 / nF630i | D2 | 59,- |
| G31M-S2L | µATX, S, V, GL | 775 / G31 | D2 | 42,- |
| EP35-DS3 | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 79,- |
| EP35C-DS3R | S, GL, sA | 775 / P35 | D3 | 97,- |
| EP45-DQ6 | S, GL, sA | 775 / P45 | D2 | 199,- |
| EP45T-Extreme | S, GL, sA | 775 / P45 | D3 | 249,- |
| X48T-DQ6 | S, GL, F, sA | 775 / X48 | D3 | 229,- |
| X48-DQ6 | S, GL, sA | 775 / X48 | D2 | 219,- |

| MSI | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| P7N SLI Platinum | S, GL, F, sA | 775 / nF750i | D2 | 111,- |
| PM9M-V | µATX, S, V, L, sA | 775 / P4M900 | D2 | 30,- |
| 975X Plat. PowerUp Ed. | S, GL, sA | 775 / 975X | D2 | 44,- |
| P35 Neo-F | S, GL | 775 / P35 | D2 | 66,- |
| P45 Neo-F | S, GL | 775 / P45 | D2 | 84,- |
| P45 Neo3-FR | S, GL, sA | 775 / P45 | D2 | 99,- |
| P45 Neo2-FR | S, GL, sA | 775 / P45 | D2 | 120,- |
| P45 Platinum | S, GL, F, sA | 775 / P45 | D2 | 149,- |

### *Sockel 775 Mainboard*

### GIGABYTE GA-EP45-DS3

- INTEL® P45 Chip • bis 1.600 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (Dual-Channel)
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x S-ATA II • 8x USB 2.0, 2x FireWire
- 8-Kanal HD Sound • 2x Gigabit-LAN • ATX



**99,-**

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

## CPUs

*Tagespreise!*

### INTEL®

| Pentium® E (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| E2180 | Conroe-L | 2,0 | 2x 512 | 54,- | 57,- |
| E2200 | Conroe-L | 2,2 | 2x 512 | 59,- | 64,- |
| E2220 | Conroe-L | 2,4 | 2x 512 | | 74,- |

| Core® 2 Duo (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| E7200 | Wolfdale | 2,53 | 2x 1.536 | 89,- | 99,- |
| E4500 | Allendale | 2,2 | 2x 1.024 | 89,- | 99,- |
| E4600 | Allendale | 2,4 | 2x 1.024 | 94,- | 99,- |
| E4700 | Allendale | 2,6 | 2x 1.024 | 104,- | 109,- |
| E6850 | Conroe | 3,0 | 2x 2.048 | 149,- | 154,- |

| Core® 2 Quad (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| Q6600 | Kentsfield | 2,4 | 2x 4.096 | 139,- | 144,- |
| Q6700 | Kentsfield | 2,66 | 2x 4.096 | 174,- | 184,- |
| QX9650 | Yorkfield | 3,0 | 2x 6.144 | 824,- | 834,- |
| QX9770 | Yorkfield | 3,2 | 2x 6.144 | | 1.239,- |

### AMD

| Athlon™ 64 X2 (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 4850e | Brisbane EE | 2,1 | 2x 512 | 61,- | |
| 5000+ | Brisbane DO | 2,6 | 2x 512 | 52,- | 57,- |
| 5200+ | Brisbane DO | 2,7 | 2x 512 | 57,- | 62,- |
| 5400+ | Brisbane Black Ed. | 2,8 | 2x 512 | | 72,- |
| 5600+ | Brisbane | 2,9 | 2x 512 | 64,- | 79,- |
| 6000+ | Windsor | 3,0 | 2x 1.024 | | 89,- |
| 6000+ | Windsor LV | 3,0 | 2x 1.024 | | 99,- |
| 6400+ | Windsor | 3,2 | 2x 1.024 | | 129,- |

| Phenom™ (AM2+) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| X3 8750 | Toliman | 2,4 | 3x 512 | | 129,- |
| X4 9350e | Agena | 2,0 | 4x 512 | | 154,- |
| X4 9550 | Agena | 2,2 | 4x 512 | | 129,- |
| X4 9750 | Agena | 2,4 | 4x 512 | | 154,- |
| X4 9850 | Agena | 2,5 | 4x 512 | | 159,- |
| X4 9950 | Agena | 2,6 | 4x 512 | | 184,- |

## RAM

*Tagespreise!*

| KINGSTON | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 40,- | 36,- |
| DDR2 HyperX | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 48,- | |
| DDR2 HyperX | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 42,- | 37,- |
| DDR2 HyperX | 2,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 44,- | |
| DDR2 | 4,0 GB | 800 / 5 | 76,- | |
| DDR2 HyperX | 4,0 GB | 800 / 5-5-5 | 78,- | |
| DDR2 HyperX* | 4,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 114,- | |

| GEIL | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 38,- | 34,- |
| DDR2 Ultra | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 40,- | 44,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 47,- | 49,- |

| OCZ | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 XTC Gold | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 36,- | |
| DDR2 XTC Platinum | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 44,- | |
| DDR2 XTC Titanium | 4,0 GB | 800 / 4-4-4 | 88,- | |
| DDR2 XTC Platinum | 4,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 92,- | |

| A-DATA | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 Vitesta EE | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 42,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 36,- | 32,- |
| DDR2 Vitesta EE | 2,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 52,- | |
| DDR2 | 4,0 GB | 800 / 5-5-5 | 68,- | |
| DDR2 Vitesta EE | 4,0 GB | 800 / 4-4-4 | 74,- | |
| DDR2 Vitesta EE | 4,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 92,- | |

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EN6200LE TC256/TD | PCIe | 64-DD / 6200LE TC | 22,- |
| EN8500GT Sil.Magic/HTTP | PCIe | 512-D2 / 8500GT | 54,- |
| EN8600GT Magic/HTP | PCIe | 512-D2 / 8600GT | 64,- |
| EN9600GSO/TOP/HTDP | PCIe | 384-G3 / 9600GSO | 99,- |
| EN9800GTX+/HTDP | PCIe | 512-G3 / 9800GTX+ | 169,- |
| ENGTX260/HTDP | PCIe | 896-G3 / GTX260 | 259,- |
| ENGTX280/HTDP | PCIe | 1.024-G3 / GTX280 | 369,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| NX8800GT-T2D Zilent | PCIe | 512-G3 / 8800GT | 164,- |
| N260GTX-T2D-OC | PCIe | 896-G3 / GTX260 | 264,- |
| NGTX280-T2D1G-OC | PCIe | 1.024-G3 / GTX280 | 399,- |
| NX6200AX-TDLF | AGP | 128-DD / 6200AX | 26,- |
| NX7600GS-TD Z | AGP | 512-D2 / 7600GS | 79,- |
| NX7600GT-TD Z | AGP | 512-D2 / 7600GT | 79,- |

| LEADTEK | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| PX8800GT-512M | PCIe | 512-G3 / 8800GT | 109,- |
| PX8800GTS | PCIe | 512-G3 / 8800GTS | 169,- |
| PX9600GT | PCIe | 512-G3 / 9600GT | 89,- |
| GTX260 | PCIe | 896-G3 / GTX260 | 239,- |

| CLUB3D | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| CGNX-GS846 | PCIe | 256-D2 / 8400GS | 27,- |
| CGNX-HG862M | PCIe | 512-G2 / 8600GT | 59,- |
| CGN-628P | PCI | 128-DD / 6200 | 42,- |

| GIGABYTE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| GF9800GTX+ | PCIe | 512-G3 / 9800GTX+ | 169,- |
| GTX260 | PCIe | 896-G3 / GTX260 | 239,- |
| GTX280 | PCIe | 1.024-G3 / GTX280 | 379,- |

| XPERTVISION | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| GF8600GT Super | PCIe | 512-D2 / 8600GT | 54,- |
| GF8600GT Super | PCIe | 512-G3 / 8600GT | 64,- |

### ATI-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EAH2400PRO MAGIC/HTP | PCIe | 256-D2 / HD2400PRO | 22,90 |
| EAH3450/HTP | PCIe | 256-D2 / HD3450 | 29,- |
| EAH3650 SILENT/HTDI | PCIe | 512-G3 / HD3650 | 69,- |
| EAH3850/G/HTDI | PCIe | 512-G3 / HD3850 | 109,- |
| EAH3870/G/HTDI | PCIe | 512-G4 / HD3870 | 134,- |
| EAH4850/HTDI | PCIe | 512-G3 / HD4850 | 159,- |
| EAH4870/HTDI | PCIe | 512-G5 / HD4870 | 239,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| RX1550 | PCIe | 128-D2 / X1550 | 15,- |
| RX3650-T2D-OC | PCIe | 512-G3 / HD3650 | 64,- |
| RX3870-T2D E-OC | PCIe | 512-G4 / HD3870 | 149,- |
| R4850-T2D | PCIe | 512-G3 / HD4850 | 149,- |
| R4870-T2D-OC | PCIe | 512-G5 / HD4870 | 234,- |

| SAPPHIRE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| RX1650PRO | PCIe | 512-D2 / X1650PRO | 33,- |
| HD3650 | PCIe | 512-D2 / HD3650 | 46,- |
| HD3850 | PCIe | 512-G3 / HD3850 | 79,- |
| HD3870 X2 | PCIe | 1.024-G3 / HD3870X2 | 312,- |
| HD4850 | PCIe | 512-G3 / HD4850 | 139,- |
| HD3850 | AGP | 512-G3 / HD3850 | 104,- |

| POWERCOLOR | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| HD3850 | PCIe | 512-G3 / HD3850 | 94,- |
| X1650PRO | AGP | 512-D2 / X1650PRO | 39,- |
| HD2600PRO | AGP | 512-D2 / HD2600PRO | 55,- |

| HIS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| HD3650 iSilence III Zalman | PCIe | 512-G3 / HD3650 | 94,- |
| HD3870 X2 | PCIe | 1.024-G3 / HD3870X2 | 279,- |

| GECUBE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| HD3850 | PCIe | 512-G3 / HD3850 | 109,- |
| HD4850 | PCIe | 512-G3 / HD4850 | 134,- |

## FESTPLATTEN S-ATA

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| WD1200AAJS | SATA2 | 120 | 9 / 8 / 7.200 | 29,- |
| WD2500AAJS | SATA2 | 250 | 9 / 8 / 7.200 | 39,- |
| WD3000GLFS | SATA2 | 300 | 4 / 16 / 10.000 | 204,- |
| WD3200AAJS | SATA2 | 320 | 9 / 8 / 7.200 | 41,- |
| WD4000AAJS | SATA2 | 400 | 9 / 8 / 7.200 | 54,- |
| WD5000AAKS | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 59,- |
| WD5000AACS | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 5.400 | 64,- |
| WD5001ABYS | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 79,- |
| WD7500AAKS | SATA2 | 750 | 9 / 16 / 7.200 | 109,- |
| WD1000FYPS | SATA2 | 1.000 | 9 / 16 / 7.200 | 159,- |

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDP725032 | SATA2 | 320 | 8 / 16 / 7.200 | 44,- |
| HDP725050 | SATA2 | 500 | 8 / 16 / 7.200 | 59,- |
| HDS721075 | SATA2 | 750 | 8 / 32 / 7.200 | 99,- |
| HDS721010 | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 144,- |

| SAMSUNG | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HD161HJ | SATA2 | 160 | 9 / 8 / 7.200 | 31,- |
| HD250HJ | SATA2 | 250 | 9 / 8 / 7.200 | 37,- |
| HD322HJ | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 41,- |
| HD502IJ | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 54,- |
| HD642JJ | SATA2 | 640 | 9 / 16 / 7.200 | 61,- |
| HD753LJ | SATA2 | 750 | 9 / 32 / 7.200 | 79,- |
| HD103UJ | SATA2 | 1.000 | 9 / 32 / 7.200 | 114,- |

| SEAGATE | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| ST380815AS | SATA2 | 80 | 11 / 8 / 7.200 | 31,- |
| ST3160815AS | SATA2 | 160 | 11 / 8 / 7.200 | 34,- |
| ST3250620NS | SATA2 | 250 | 8 / 16 / 7.200 | 54,- |
| ST3500320NS | SATA2 | 500 | 8 / 32 / 7.200 | 79,- |
| ST3750330AS | SATA2 | 750 | 8 / 32 / 7.200 | 99,- |
| ST31000340AS | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 139,- |
| ST31000340NS | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 174,- |

## OPTISCHE-LAUFWERKE

### DVD-Brenner

| ATAPI | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| ASUS DRW-2014S1* | 20x / 8x | | 34,- |
| LG GH-22NP20 | 22x / 16x | | 33,90 |
| LITEON DH-20A4P | 20x / 8x | 29,40 | |
| SAMSUNG SH-S202N* | 20x / 12x | 30,90 | 34,90 |
| PLEXTOR PX-800A | 18x / 8x | | 51,- |

| USB 2.0 | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| LG GE-20NU USB | 20x / 12x | | 54,90 |
| PLEXTOR PX-608CU | 8x / 4x | | 114,- |
| SAMSUNG SE-S224Q | 22x / 16x | | 51,90 |

| S-ATA | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| ASUS DRW-2014L1T* | 20x / 8x | | 36,90 |
| LG GH-20NSRBB | 20x / 10x | 27,90 | 29,90 |
| LITEON iHAS120 | 20x / 8x | 28,90 | |
| PLEXTOR PX-810SA | 18x / 10x | | 55,- |
| SONY NEC AD-7203S* | 20x / 12x | 32,90 | |
| SAMSUNG SH-S223F* | 22x / 16x | 27,90 | 32,90 |

### Blu-ray-Brenner

| S-ATA | -R / -RE | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| PIONEER BDR-202BK | 4x / 2x | 229,- | |
| LG GGW-H20LRB | 6x / 2x | 199,- | |
| LG GGC-H20LRB | 16x / 4x | 112,- | |

* in verschiedenen Farben erhältlich

### *500 GB 2,5" S-ATA II Festplatte*

### SAMSUNG SpinPoint M6

- „HM500LI"
- 500 GB Kapazität
- 5.400 Umdrehungen/Min.
- 8 MB Cache
- 12 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



**159,-**

SAMSUNG



### *Lieferung On-Demand*

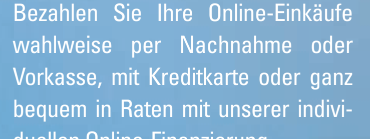
Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





### *Komfortabel bezahlen*

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.





### *Bücher@ALTERNATE*

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



### *PC-Builder*

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.








# WWW.ALTERNATE.DE

**24h Bestellhotline: 01805-905040***

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

## NETZWERK & KOMMUNIKATION

### Wireless LAN

| AVM | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Box WLAN 3170 | 125 | Router/Modem | 99,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7170 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 144,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7270 | 300 | Rout./Mod./VoIP | 199,- |

| D-LINK | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DWA-547 | 300 | PCI | 54,- |
| DWA-556 | 300 | PCIe x1 | 69,- |
| DWL-G122 | 54 | USB2.0-Stick | 19,- |
| DAP-1353 | 300 | Access Point | 144,- |

| NETGEAR | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WPN311 RangeMax | 108 | PCI | 39,- |
| WPN511 RangeMax | 108 | PC-Card | 47,- |
| WNDA3100 RM Dual Band | 300 | USB 2.0 | 59,- |
| WNHDEB111 | 300 | Access Point | 174,- |
| DG834GTB | 108 | Router/Modem | 99,- |
| WNR854T RangeMax NEXT | 300 | Gigabit Router | 144,- |
| WNR3500 RangeMax | 300 | Gigabit Router | 119,- |

| LINKSYS | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WMP54G | 54 | PCI | 22,- |
| WAP54G | 54 | Access Point | 55,- |
| WRT54G-D2 | 54 | Router | 39,- |
| WRT54GL | 54 | Router | 54,- |

### Modems

| AVM | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Card PCI v2.1 | ISDN | PCI | 47,- |
| FRITZ!Card USB v2.1 | ISDN | USB | 59,- |
| BlueFRITZ! USB v2.0 | ISDN | USB/BT | 34,- |
| BlueFRITZ! ISDN Set v2.0 | ISDN | USB/BT | 109,- |

| D-LINK | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DSL-380T | DSL | RJ-45 | 35,- |

### Router

| Diverse | Art | Ports | € |
|---|---|---|---|
| AVM FRITZ!Box 2170 | DSL | 4 | 84,- |
| D-Link DSL-584T | DSL-Modem | 4 | 57,- |
| NETGEAR DG834B | DSL-Modem | 4 | 64,- |

### Switches

| ASUS | Mbit/s | Ports | € |
|---|---|---|---|
| GigaX 1005 | 10/100 | 5 | 14,90 |
| GigaX 1105N/V2 | Gigabit | 5 | 42,- |
| GigaX 1008 | 10/100 | 8 | 18,90 |
| GigaX 1108N/V2 | Gigabit | 8 | 59,- |

| D-LINK | Mbit/s | Ports | € |
|---|---|---|---|
| DGS-1005D | Gigabit | 5 | 44,- |
| DGS-1008D | Gigabit | 8 | 64,- |

*19" Monitor*

### HANNSG HQ191DP

- **19" (48,26 cm) Bilddiagonale (5:4)**
- **1.280x1.024 Pixel Auflösung**
- **Reaktionszeit: 5 ms • Kontrast: 700 : 1**
- **Helligkeit: 300 cd/m²**
- **2x 1,5 Watt Lautsprecher**
- **DVI-D, VGA, Audio • Schwarz**



**139,-** Hanns·G

## TFT-MONITORE

| ASUS | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| VW198S | bl | 5 | 19,0 | | 159,- |
| VW195U | bl | 2 | 19,0 | DVI-D (HDCP) | 189,- |
| VK221D | bl | 5 | 21,6 | | 239,- |
| VW223D | bl | 5 | 22,0 | | 199,- |
| VW222U | bl | 2 | 22,0 | DVI-D | 234,- |
| PG221 | bl | 2 | 22,0 | USB, DVI-D (HDCP) | 439,- |
| MK241H | bl | 2 | 24,0 | DVI-D (HDCP), HDMI | 444,- |

| BELINEA | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 101728 | si | 5 | 17,0 | DVI-D | 134,- |
| 1930S2 | si | 5 | 19,0 | DVI-D | 159,- |
| 2225 S1W | si | 5 | 22,0 | | 169,- |
| 2230 S1W | si | 5 | 22,0 | DVI-D | 229,- |

| BENQ | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| G900WAD | si | 5 | 19,0 | | 139,- |
| G900 | si | 5 | 19,0 | DVI-D | 174,- |
| G2110WA | bl | 5 | 21,6 | | 164,- |
| G2400WD | bl | 5 | 24,0 | | 319,- |
| V2400W | bl | 5 | 24,0 | DVI-D, HDMI | 384,- |

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

| SAMSUNG | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 931BF | bl | 2 | 19,0 | DVI-D | 199,- |
| 226CW | bl | 2 | 22,0 | DVI-D (HDCP) | 259,- |
| 2253BW | bl | 2 | 22,0 | DVI-D (HDCP) | 229,- |
| 245B plus | bl | 5 | 24,0 | DVI-D (HDCP) | 299,- |
| 2693HM | bl | 5 | 26,0 | DVI-D, HDMI | 499,- |

| IIYAMA | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| E1902S-B1 | bl o. si | 2 | 19,0 | DVI-D (HDCP) | 189,- |
| E2003WS-B1 | bl | 2 | 20,1 | DVI-D | 189,- |
| E2207WSV-B1 | bl | 5 | 22,0 | | 189,- |

| EIZO | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| S2231WH | gr o bl | 8 | 22,0 | USB, DVI-I (HDCP) | 499,- |
| SX2461WH | gr o bl | 16 | 24,0 | USB, 2xDVI-I (HDCP) | 1.099,- |

| HANNSG | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| HQ191DP | bl | 5 | 19,0 | DVI-D | 139,- |
| HW223DP | si | 5 | 22,0 | DVI-D | 169,- |

| ZALMAN | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| ZM-M220W | bl | 5 | 22,0 | DVI-D | 499,- |

## EINGABE & GAMING

### Tastaturen

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| IDEAZON MERC Gaming Keyboard | USB | 39,- |
| LOGITECH G11 Keyboard | USB | 49,90 |
| LOGITECH G15 Keyboard refresh | USB | 64,- |
| MS Reclusa Gaming Keyboard | USB | 46,- |
| MS Digital Media Keyboard 3000 | USB | 19,90 |
| MS Wireless Entertainment 7000 | USB | 99,- |

### Mäuse

| LOGITECH | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LX8 Cordless Laser Mouse | USB | 29,- |
| MX518 Gaming-Grade Mouse | USB, PS/2 | 31,90 |
| G5 Laser Mouse Refresh | USB | 49,- |
| G9 Laser Mouse | USB | 54,- |
| MX Air | USB | 109,- |

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| MS IntelliMouse Optical | USB, PS/2 | 14,90 |
| MS SideWinder Gaming Mouse | USB | 57,- |
| RAPTOR-GAMING M3 Laser | USB | 27,- |
| RAPTOR-GAMING M3 Platinum | USB | 74,- |
| RAZER Diamondback 3G | USB | 49,- |
| RAZER DeathAdder | USB | 59,- |
| RAZER Copperhead Gaming Mouse | USB | 69,- |
| RAZER Lachesis | USB | 79,- |

### Gamepads & Joysticks

| Diverse | Typ | € |
|---|---|---|
| LOGITECH Cordless Rumblepad II | Joystick | 36,- |
| LOGITECH G25 Racing Wheel | Lenkrad | 229,- |
| SAITEK Cyborg EVO | Joystick | 28,- |
| SAITEK X52 Pro Flight Control System | Joystick | 169,- |
| THRUSTMASTER FS Dual Analog 3 | Joystick | 7,90 |

## PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

### PC-Gehäuse

| COOLER MASTER | Design | Typ | Fan | 3,5"/ 5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| Elite RC-330 | Stahl, bl | Midi | 1 | 6 / 4 | 34,- |
| Centurion 5 | Stahl, si | Midi | 2 | 5 / 5 | 54,- |
| Cavalier 3 | Stahl, si | Midi | 2 | 5 / 5 | 69,- |
| CM 690 | Stahl, bl | Midi | 2 | 5 / 5 | 74,- |
| COSMOS 1000 | Stahl, si | Big | 4 | 7 / 5 | 179,- |

| LIAN LI | Design | Typ | Fan | 3,5"/ 5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| PC-A59B | Alu, bl | Midi | 2 | 4 / 4 | 89,- |
| PC-7 Plus II | Alu, si | Midi | 2 | 5 / 4 | 79,- |
| PC-60A Plus II | Alu, si | Midi | 4 | 7 / 4 | 99,- |

| SILVERSTONE | Design | Typ | Fan | 3,5"/ 5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| LC17 | Alu, bl | HTPC | 2 | 6 / 2 | 109,- |
| LC16MR | Stahl, si | HTPC | 2 | 6 / 1 | 199,- |
| TJ04 | Alu, bl | Midi | 2 | 6 / 4 | 104,- |
| TJ05T | Stahl, bl | Big | 2 | 8 / 4 | 139,- |

| ZALMAN | Design | Typ | Fan | 3,5"/ 5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| HD160 Plus | Alu, bl | HTPC | 2 | 5 / 1 | 249,- |
| HD160XT Plus | Alu, bl | HTPC | 2 | 5 / 1 | 559,- |
| Z-Machine GT-1000 | Alu, si | Midi | 3 | 5 / 4 | 299,- |

| SHARKOON | Design | Typ | Fan | 3,5"/ 5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| Avenger Economy | Stahl, bl | Midi | -- | 7 / 4 | 32,- |
| Rebel9 Economy | Stahl, bl | Midi | -- | 5 / 9 | 34,- |

### Netzteile

| Diverse | Leistung | Typ | € |
|---|---|---|---|
| ENERMAX GALAXY | 1.000 W | ATX2 | 289,- |
| HEC 400AR-PTFR | 400 W | ATX2 | 37,- |
| OCZ GameXStream | 600 W | ATX2 | 84,- |
| SHARKOON SHA350-8P | 350 W | ATX2 | 29,90 |
| SHARKOON SHA450-8P | 450 W | ATX2 | 44,- |
| ZALMAN ZM600-HP | 600 W | ATX2 | 119,- |

## SOUND

| Soundkarten | Typ | € |
|---|---|---|
| ASUS Xonar U1 | USB | 74,- |
| ASUS Xonar DX/XD | PCIe | 74,- |
| AUDIOTRAK Prodigy 7.1 HiFi | PCI | 94,- |
| CREATIVE X-Fi Xtreme Music | PCI | 59,- |
| CREATIVE X-Fi Xtr. Gamer Fatal1ty Pro. | PCI | 89,- |

| Headsets | Anschluss | € |
|---|---|---|
| CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset | Klinke | 26,- |
| CREATIVE Aurvana X-Fi Headphones | Klinke | 189,- |
| LOGITECH Digital Precision Gaming | USB | 29,- |
| PLANTRONICS .Audio 770 Surround | Klinke, USB | 44,- |
| SHARKOON Stereo-Headset HS30F | Klinke | 14,90 |

## PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

### PC-Systeme

| SYSTEA | Prozessor | RAM | HDD | Laufwerk | Grafik | € |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Titanium F801XPH | Core 2 Duo E7200 | 2.048 MB | 200 GB | DVD±RW DL | 256 MB NVIDIA GeForce 8600 GTS | 499,- |
| Diamond F802XPP | Athlon64 X2 6000+ | 2.048 MB | 750 GB | DVD±RW DL | 512 MB ATI Radeon HD4850 | 689,- |
| Brilliant F801VUE | Phenom X4 9850 | 2.048 MB | 1.000 GB | DVD±RW DL | 512 MB NVIDIA GeForce 9800 GTX | 1.179,- |
| Rhodium F801VUE | Core 2 Quad Q9450 | 4.096 MB | 750 GB | DVD±RW DL | 1.024 MB NVIDIA GeForce GTX280 | 1.629,- |

| ASUS | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Betriebssystem | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F5SL-AP177D | Dual-Core T2390 (1,8 GHz) | 15,4 | 2.048 MB | 250 GB | DVD±RW DL | FreeDOS | 549,- |
| F7L-7S067C | Dual-Core T2390 (1,8 GHz) | 17,4 | 2.048 MB | 250 GB | DVD±RW DL | Vista Home Prem. | 689,- |
| G2SV-7R011J | Core 2 Duo T9500 (2,6 GHz) | 17,1 | 4.096 MB | 320 GB | DVD±RW DL | Vista Ultimate | 1.419,- |
| G70S-7T028J | Core 2 Duo T9500 (2,6 GHz) | 17,0 | 4.096 MB | 2x 320 GB | Blu-ray | Vista Ultimate 64-Bit | 2.159,- |
| M70SA-7U088C | Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz) | 17,0 | 4.096 MB | 500 GB | Blu-ray | Vista Home Prem. | 1.729,- |
| X80LE-4P130A | Dual-Core T2370 (1,7 GHz) | 14,1 | 1.024 MB | 160 GB | DVD±RW DL | Vista Home Basic | 499,- |

| SAMSUNG | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Betriebssystem | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R510-Aura T5750 Melroi | Core 2 Duo T5750 (2,0 GHz) | 15,4 | 4.096 MB | 250 GB | DVD±RW DL | Vista Home Prem. | 699,- |
| R560-Aura P8400 Madril | Core 2 Duo P8400 (2,2 GHz) | 15,4 | 4.096 MB | 320 GB | DVD±RW DL | Vista Home Prem. | 999,- |
| R700-Aura T5750 Raiisa | Core 2 Duo T5750 (2,0 GHz) | 17,0 | 4.096 MB | 320 GB | DVD±RW DL | Vista Home Prem. | 799,- |
| Q310-Aura P8400 Malin | Core 2 Duo P8400 (2,2 GHz) | 13,3 | 3.072 MB | 320 GB | DVD±RW DL | Vista Home Prem. | 999,- |
| Q45-Aura T2390 Tyreen | Dual-Core T2390 (1,8 GHz) | 12,1 | 2.048 MB | 250 GB | DVD±RW DL | Vista Home Prem. | 699,- |

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

## GAMES

| Action | € |
|---|---|
| Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon | 7,90 |
| Battlefield II - Special Forces Addon | 26,90 |
| Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon | 8,90 |

| Strategie | € |
|---|---|
| Anno 1701 | 42,- |
| Command & Conquer 3 - Tiberium Wars | 25,90 |
| Supreme Commander | 42,- |

| Rollenspiel & Adventure | € |
|---|---|
| Dark Age of Camelot - LotM Addon, Labyrinth | 16,90 |
| Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar | 39,90 |
| Der Herr der Ringe Online - 60 Tage | 24,90 |
| Guild Wars - Nightfall | 37,90 |
| Guild Wars - Factions | 30,- |
| World of Warcraft | 10,90 |
| World of Warcraft - 60 Tage Spielzeit | 26,- |
| World of Warcraft - Burning Crusade Addon | 16,90 |

| Sport & Simulation | € |
|---|---|
| Colin McRae Dirt | 46,- |
| Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon | 24,90 |
| Die Sims 2 - Nightlife Addon | 26,90 |
| Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon | 13,- |
| Flight Simulator X | 36,- |
| Flight Simulator X Professional Edition | 44,- |
| Fussballmanager 07 | 20,- |
| Fussballmanager 07: Die Verlängerung Addon | 16,90 |
| Need for Speed Carbon Classic Edition | 17,- |
| Need for Speed pro Street | 44,- |
| Pro Evolution Soccer 6 | 33,90 |

*Netbook*

### ASUS EeePC 901-BK025X

- **INTEL® Atom N270 (1,6 GHz)**
- **INTEL® GMA 900 Grafik • 8,9" TFT-Display**
- **8 GB Solid State Disk • 1 GB DDR2-RAM**
- **0,3 Megapixel Webcam • Cardreader**
- **3x USB • LAN, W-LAN**
- **MS Windows XP Home Edition (OEM)**
- **Hochglanz-Schwarz**




**379,-**

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
















ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)


**ALTERNATE** Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de


**ALTERNATE STORES**
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



**Von:** Felix Schütz

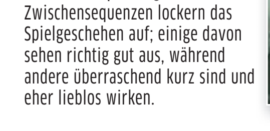
Der erste Teil: verblüffend gut. Der Nachfolger ist fast von gleicher Qualität. Fast.




BÖMBCHEN | Im Inneren eines Vulkans entdeckt Max diesen kleinen Sprengsatz. Seine verständliche Reaktion: „Ach du Scheiße!"

TYPISCH | Warum tragen die Mitglieder böser Sekten eigentlich immer schwarze Kutten?

REIZEND | Geheimakte 2 setzt wieder auf gerenderte Hintergründe und 3D-Charaktere. Das Ergebnis sieht spitze aus.



▲ FILM AB! | Viele gerenderte Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf; einige davon sehen richtig gut aus, während andere überraschend kurz sind und eher lieblos wirken.

# Geheimakte 2: Puritas Cordis




Geheimtipp **Geheimakte**! In Deutschland entwickelt, vor zwei Jahren auf den Markt gebracht – und seitdem auf Platz 1 in unserem Adventure-Einkaufsführer: **Geheimakte Tunguska**, eines der besten klassischen Abenteuer der letzten Jahre. **Geheimakte 2** ist sein Nachfolger.

**Viel hat sich nicht geändert:** Die Entwickler legen das Spiel als typische Fortsetzung an, die auf Innovation verzichtet und dafür das Wiedersehen mit alten Bekannten feiert: Nina und Max, die Helden des ersten Teils – es ist eine Freude, sie wieder im Einsatz zu sehen. Beide starten in verschiedenen Winkeln der Welt: sie am Hamburger Hafen zu einer erholsamen Kreuzfahrt, er im tiefsten indonesischen Dschungel. Die beiden Handlungsstränge laufen erst gegen Ende des Spiels zusammen, vorher bekommen die Helden einander nicht zu Gesicht – irgendwie schade.

Ähnliches lässt sich über die Geschichte sagen: Ihr Rahmen – eine böse Sekte plagt die Menschheit mit Umweltkatastrophen – verspricht mehr Abenteuer, als **Geheimakte 2** letztendlich bietet. Den Großteil des Spiels bringt man auf einem Luxuskreuzer und in den Straßen von Paris zu – dramatische Höhepunkte wie im ersten Teil, etwa Ninas waghalsige Klettertour auf dem Dach der transsibirischen Eisenbahn, enthält **Geheimakte 2** kaum. Immerhin: Diesmal kommen mehr gerenderte Zwischensequenzen zum Einsatz, sie versprühen den Charme von Abenteuerfilmen.

**Im Vergleich zum ersten Teil** ist die Handlung weniger zielgerichtet: Hatte man im Vorgänger mit der Suche nach Ninas Vater noch ein klares Motiv, ist die Geschichte nun etwas konfuser – und das wirkt sich auf das Rätseldesign aus. In **Tunguska** wusste man stets, warum man etwas tut: Schlösser knacken, aus Gefängnissen fliehen – das sind gute Gründe, sich den Kopf zu zerbrechen. In **Geheimakte 2** sind zwar praktisch alle Rätsel logisch und fair, doch manchmal wirken sie unnötig verschachtelt und aufgesetzt. Auf dem Luxusdampfer soll Nina etwa der Schnitzeljagd eines Kindes folgen, um an ihr verschollenes Gepäckstück zu gelangen –

## WENN'S MAL WIEDER LÄNGER DAUERT




UNNÖTIG | Die meisten Rätsel sind toll. Manche – wie dieses hier – wirken aber aufgesetzt.

**Ja, hier geht es um einen Schokoriegel! Nina befindet sich an einem Strand, wo sie versucht, einen Diabetiker aufzupäppeln. Dazu will sie die Süßware schmelzen. Hier zeigen wir, welche umständlichen Schritte dafür nötig sind.**

**• Hotspots**
Die Szene am Strand enthält insgesamt 20 (!) Hotspots, also Punkte und Objekte, mit denen man interagieren kann.

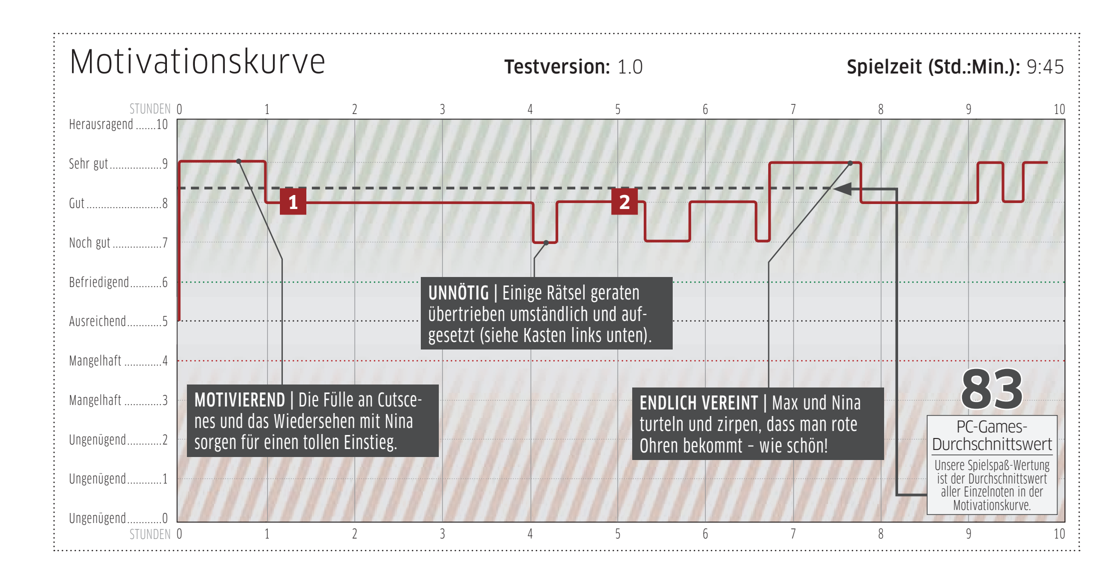
**• Items einsammeln**
Binnen Minuten sammelt Nina folgende Objekte auf: Handtasche, Steinchen, Schwimmweste, Mullbinde, Eimer, Rechen, Kleiderständer, Werkzeugkasten, Autobatterie, Folie, Aktenkoffer, Harpune, Blech, Rad und Schlauch – einfach zu viel Zeug!

**So schmilzt Nina den Schokoriegel:**
- Steine in Handtasche füllen. Verbandskasten anvisieren.
- Kasten mit Tasche bewerfen. Mullbinden entnehmen.
- Eimer mit Mullbinden auskleiden und mit Meerwasser füllen.
- Werkzeugkasten mit Batteriesäure öffnen.
- Mit Harpune Pfeile in Strommast schießen.
- Auf Mast klettern und Strom abschalten.
- Akten aus Aktenkoffer mit Kabel benutzen.
- Strom anschalten, dadurch Akten entzünden.
- Rechen mit Blech benutzen = Schaufel
- Mit Schaufel brennende Akten in Chemikalien-Fass werfen.
- Eimer an Kleiderständer hängen, über Feuer im Fass stellen.
- Schokoriegel im warmen Wasser schmelzen.

## *MEINE MEINUNG* | *Felix Schütz*

### „Erwartungen erfüllt, Hoffnungen jedoch nicht. Daher: ‚Nur' ein tolles Adventure."

Wer mich für Werbung, Packungsrückseiten und diskriminierende Internetforen zitieren möchte, sollte diesen Satz verwenden: „**Geheimakte 2** ist nicht nur eine prima Fortsetzung, sondern auch einfach eines der besten Adventures der letzten Jahre." Falls Sie meinen, nun sollte ein „Aber?" folgen, hier ist es: Der erste Teil gefällt mir einfach besser! Da war die Handlung spannender, die Locations waren interessanter, die Rätsel ergaben sich logisch aus der Situation. In **Geheimakte 2** hingegen fühlen sich viele Aufgaben eher wie künstliche Spielzeitstreckung an – Schokoriegel schmelzen, das stelle ich mir irgendwie einfacher vor (siehe Kasten auf der Seite links unten). Dennoch: Die Grafik gefällt, die Rätsel sind fair, die Sprecher einfach klasse – kein Adventure-Fan sollte sich **Geheimakte 2: Puritas Cordis** entgehen lassen.




eine pfiffige Rätselkette zwar, doch was hat das mit der Spannung, dem Krimi, dem Mysteriösen zu tun, die ein **Geheimakte**-Spiel verspricht? Auch in Paris warten Aufgaben, die ohne stures Rumprobieren kaum lösbar sind. Ein Beispiel: Nina betritt ein verfallenes Gebäude. Sie entdeckt eine riesige Uhr in der Wand, drapiert eine Kerze auf dem Minutenzeiger. Die fällt wenig später auf die Motorhaube eines davor geparkten Autos – das löst Alarm aus, was den Fahrzeugbesitzer heranhechten lässt. So abgelenkt, kann er nicht das kurz darauf vorbeifahrende Auto herbeiwinken, wie er es geplant hatte. Es schlägt stattdessen die falsche Richtung ein, fährt über eine verregnete Brücke, wo es Spritzwasser aufwirbelt und so einen Straßenfeger veranlasst, an einer anderen Stelle zu kehren – und das alles nur, damit Nina unter dem entfernten Schmutz ein blaues Steinchen findet! Solche Rätsel löst man mechanisch, ohne wirklich zu kapieren, was man da tut.

**Bedienkomfort** dagegen zeichnet auch **Geheimakte 2** aus: Anstatt die Spielfigur Sätze wie „Das geht so nicht" aussprechen zu lassen, zeigt der Mauscursor bequem an, ob eine Aktion – etwa das Kombinieren von Items – möglich ist oder nicht. Ein Klick oder Tastendruck versieht Hotspots mit nützlichen Lupensymbolen, obendrein unterstützt ein Tagebuch bei einigen besonders schwierigen Rätseln. Diese Hilfe hätte jedoch praktischer ausfallen können: Die Entwickler setzen dem Spieler diesmal viel mehr manipulierbare Hotspots vor und schaufeln Unmengen an Items in sein Inventar – der Frustfaktor ist daher größer als im ersten Teil, wenn auch noch immer kein echtes Problem: Wir spielten **Geheimakte 2** ohne Komplettlösung durch.

Nichts Neues bei der Grafik: Umgebungen sind detailreich gerendert und durch kleine, feine Animationen verziert – so wie im Vorgänger. Ebenso die Sprachausgabe: Sie ist exzellent, fast perfekt auf Situation und Figur zugeschnitten. Neu sind viele Gags und Insider-Witze, die vor allem Adventure-Fans ein Grinsen entlocken. Das passt gut, denn für die ist **Geheimakte 2** ohnehin ein gefundenes Fressen. ❑



**UNBESCHWERT** | Die ersten Schritte mit Nina lassen noch keine Katastrophen erahnen, die Handlung beginnt – anders als beim Vorgänger – entspannt.



**AUSGEBUFFT** | In Paris sucht Nina mehrere steinerne Schlüssel. Besonders im Zoo haben die Rätseldesigner einige clever konstruierte Puzzles eingebaut.

## GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS




Ca. € 40,-
29. August 2008

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Animation Arts / Fusionsphere Systems
**Titel vom selben Entwickler:** Geheimakte Tunguska
**Publisher:** Deep Silver
**Sprache:** Deutsch
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Schön animierte 3D-Charaktere vor detailreichen 2D-Hintergründen. Feine Grafiktricks wie Echtzeit-Lichteffekte kommen nur selten zum Einsatz. Bei Dialogen zoomt die Kamera häufig an die Szene heran – sehenswert! Viele Filmsequenzen, deren technische Qualität jedoch schwankt.
**Sound:** Die hochwertige Musik ist nur selten zu hören, stattdessen lauscht man atmosphärischen Umgebungsgeräuschen. Die deutschen Sprecher sind durchweg fabelhaft.
**Steuerung:** Hoher Bedienkomfort durch Schnellreise per Doppelklick und eine sehr gute Hotspot-Anzeige. Der intelligente Mauscursor nimmt einem viel unnütze Klickarbeit ab. Das Tagebuch bietet bei einigen besonders kniffligen Rätseln eine nützliche Ingame-Hilfe an.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 1 GHz / Athlon XP 1000+, 256 MB RAM, Geforce 4 / Radeon 9500
**Empfehlenswert:** P4 2,2 GHz / Athlon XP 2200+, 1 GB RAM, Geforce 6600GT / Radeon 9800 Pro

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 6 Jahren
Nina und Max lösen ihre Probleme ohne jede Gewalt. Actionsequenzen gibt es ebenso wenig wie Sex; einige Dialoge sind augenzwinkernd frivol, aber niemals derb. Im Laufe der Geschichte kommen mehrere Menschen unblutig zu Tode.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Version 1.0. **Geheimakte 2** lief jederzeit stabil, flüssig und war frei von Bugs.

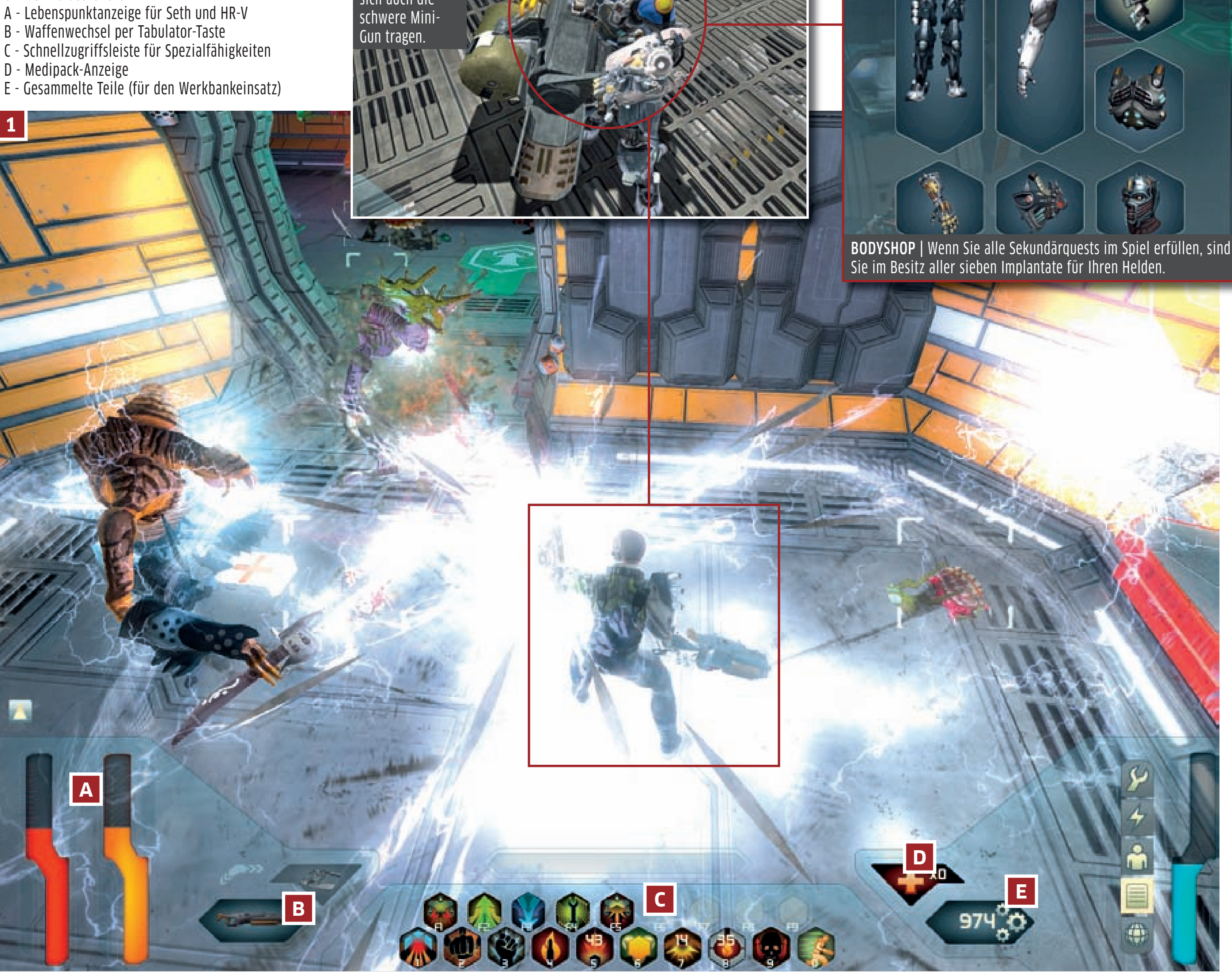
### PRO UND CONTRA

- ➕ Meist faire, logische Rätsel
- ➕ Schöne Render-Grafik
- ➕ Viele (meist) hübsche Cutscenes
- ➕ Prima Hotspot-Anzeige
- ➕ Hohe Rätseldichte
- ➕ Exzellente deutsche Sprecher
- ➕ Intelligenter Mauscursor
- ➕ Brauchbare Ingame-Hilfe
- ➖ Einige Rätsel wirken aufgesetzt.
- ➖ Nina und Max treffen sich spät.
- ➖ Kürzere Spielzeit als im Vorgänger (9 bis 10 Stunden)

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

**PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 83**

AUFGERÄUMT | Die Oberfläche ist schlicht gehalten und einfach zu bedienen:
A - Lebenspunktanzeige für Seth und HR-V
B - Waffenwechsel per Tabulator-Taste
C - Schnellzugriffsleiste für Spezialfähigkeiten
D - Medipack-Anzeige
E - Gesammelte Teile (für den Werkbankeinsatz)




MR. PIMP | Mit allerhand kybernetischen Implantaten aufgemotzt, lässt sich auch die schwere Mini-Gun tragen.

BODYSHOP | Wenn Sie alle Sekundärquests im Spiel erfüllen, sind Sie im Besitz aller sieben Implantate für Ihren Helden.

# Space Siege

**Von:** Stefan Weiß

Der Weltraum: unendliche Langeweile! Dies sind die gescheiterten Abenteuer des Chris Taylor.

**AUF DVD**
• Video zum Spiel

Stahlgraue Monotonie auf dem Bildschirm – einsam und verloren marschieren zwei Gestalten dahin, eine davon menschlich. Die andere hört auf den Namen HR-V und ist ein Roboter. Das Heldenduo von Space Siege bewegt sich durch die scheinbar endlosen Gänge des Raumschiffs ISCS Armstrong. Das simple Missionsziel lautet: zum markierten Punkt auf der jederzeit einsehbaren Missionskarte gehen, alles zerstören, was sich auf dem Weg dorthin bewegt, und sämtliche Gegenstände einsacken.

Was zusammengefasst bloß wenige Zeilen Platz einnimmt, hat Space Siege auf neun langsam vergehende Stunden verteilt. Klingt unbefriedigend? Ist es auch. Was lief da bei Entwickler Gas Powered Games bloß schief?

**Ein flottes Actionspektakel** will Space Siege sein, ohne großen Rollenspiel- oder Story-Anteil. Spieldesigner Chris Taylor, der zuvor Dungeon Siege (1 und 2) sowie zuletzt Supreme Commander aus der Taufe hob, spricht in Segas offiziellem Video-Interview von 75 Prozent Action, 10 Prozent Rollenspiel und 15 Prozent Story. Doch vom geplanten Kernelement ist im Test über lange Strecken wenig zu spüren.

Zu Beginn erleben Sie eine ordentlich gerenderte Weltraumschlacht, in der die Entwickler klischeehaft die Kerak-Aliens als Bedrohung für die zukünftige Menschheit heraufbeschwören. Sofort danach gibt Ihnen Space Siege Seth Walker, Ihre Spielfigur, an die Hand. Eine behutsame Charaktereinführung fehlt, stattdessen kippt das Spiel lieber sofort Gegnerhorden aus. Die Kerak, im Spiel meist „Krebse" genannt, überfallen Ihr Raumschiff. Von der Maus des Spielers getrieben, stürzt sich Ihr Held in die Schlacht, um die Angreifer fortan wahlweise mit Nahkampf- oder Schusswaffe, Granaten oder Drohneneinsatz zu beharken. Über das Raumschiff verteilt erbeuten Sie nach und nach zwölf Feuerwaffen, die Sie zwar alle im Gepäck tragen, jedoch nur zwei davon im Wechsel per Tabulator-Taste einsetzen dürfen. Leider fehlt eine Schnellauswahl, wie man sie von anderen Spielen kennt.

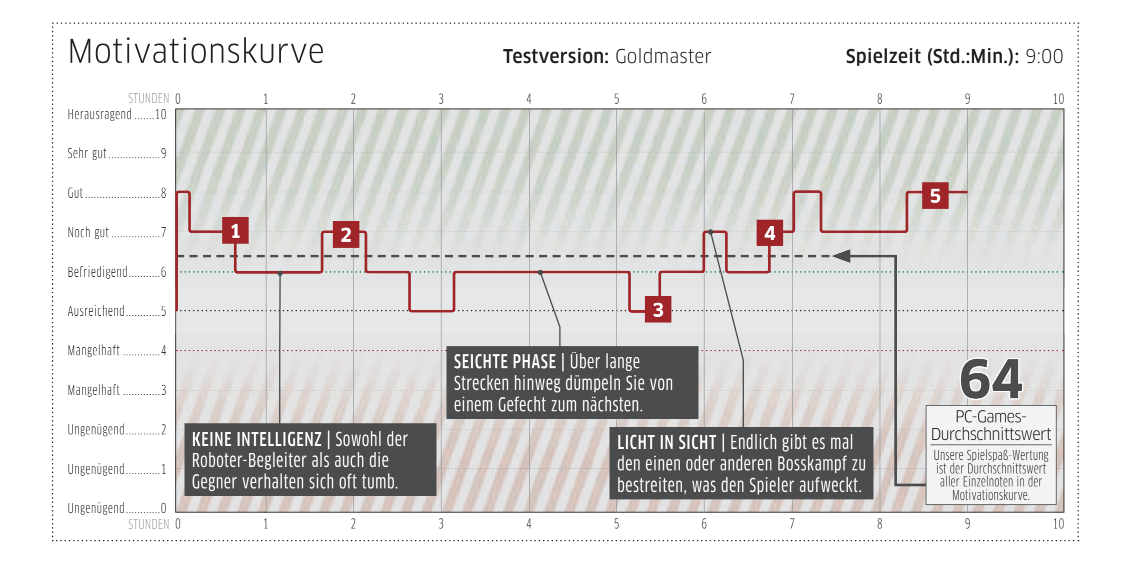
Nach kurzer Zeit finden Sie einen defekten Roboter und gleich darauf die passenden Ersatzteile. So erhalten Sie HR-V, Ihren Begleiter. Dem Blechonkel weisen Sie mit den F-Tasten rudimentäre

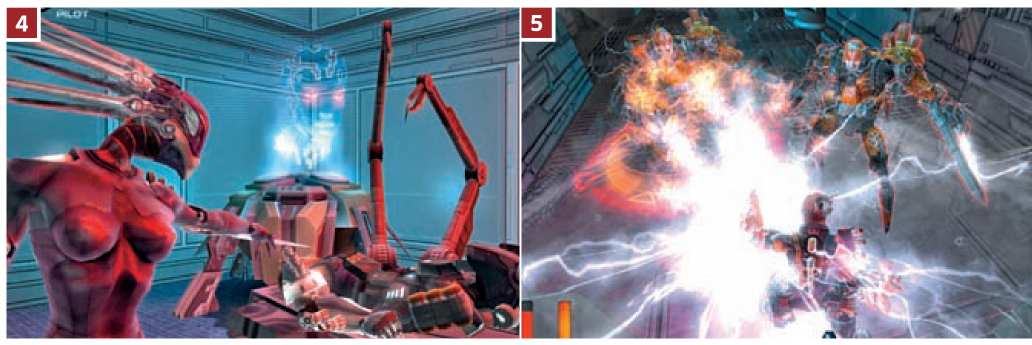


◀ **NEUE GEGNER** | Anstatt gegen Aliens kämpfen Sie nun gegen Cyborgs, die aber auch nur Kanonenfutter darstellen.

▶ **GRAU IN GRAU** | Das Schiffsinnere wirkt auf Dauer eintönig und steril. Die Innenarchitektur wiederholt sich ständig - die Farbe Grau bestimmt das Bild - öde.





**STORYWENDE** | Bordcomputer PILOT (der ein wenig an Shodan aus **System Shock** erinnert) sorgt für etwas Abwechslung im Spiel, die bitter nötig ist.

**CYBERPUNK** | Gegen Ende des Spiels bekommen Sie es überwiegend mit kybernetisch aufgewerteten Gegnern zu tun, die ordentlich was einstecken.

Befehle wie Angreifen, Bewegen oder Folgen zu. Er lässt sich später mit weiteren Waffen aufwerten.

Ihr Duo kämpft sich daraufhin durch die immer gleich aussehenden Innenlevels der Armstrong. Die Umgebung wirkt steril und Sie erblicken immer wieder die gleiche Architektur und dieselben Objekte – das Gehirn ist schnell ermüdet. Die vielen Gegner sorgen nicht für Abwechslung, sondern verstärken noch die Langeweile, da sie keine Herausforderung für den Spieler darstellen. Zu den Aliens gesellen sich später Cyborgs, Droiden, Panzer und allerlei Abwehrtürme. Bosskämpfe kann man an der Hand abzählen.

**Ein Hauch Rollenspiel** versprüht der Fertigkeitenbaum, in dem Sie für Ihre Figuren Spezialfähigkeiten und Zusatzausrüstung wie Granaten und Drohnen freischalten. Im Schiff verteilt stehen Werkbänke zur Herstellung und Verbesserung von Waffen und Rüstung zur Verfügung. Letztlich suchen Sie sich aber nur einen oder zwei Schießprügel aus, die Sie nach und nach aufpeppen. Bleibt noch das Feature der sieben verfügbaren Kybernetik-Implantate, die Sie Seth Walker einpflanzen können. Mit jedem Teil verliert Ihr Held Menschlichkeit, was sich aber nicht auf die Story auswirkt. Die künstlichen Körperteile sorgen für Boni, die den linearen Spielverlauf erleichtern.

Eine Entscheidung verlangt Ihnen **Space Siege** lediglich an einer Stelle ab: Erst gegen Ende gibt es eine Story-Wendung, bei der Sie eine von zwei Seiten wählen. Alles in allem mager. ❑

## *MEINE MEINUNG |*

*Stefan Weiß*



### „Jeder Alien-Shooter ist spannender als Space Siege."

Ich wollte es nicht glauben: „Da muss doch noch was kommen!", dachte ich bei mir. Und tatsächlich, nach achteinhalb Stunden quälender Langeweile und monotonem Vor-mich-hin-Geschnetzel zeigte sich **Space Siege** gegen Ende von einer besseren Seite. Bloß machte dieser kurze Augenblick ordentlicher Action nicht die vorangegangene Enttäuschung und das fade Spielgefühl wett. Schade drum, da bleib ich lieber bei **Alien Shooter 2**.

## SPACE SIEGE



Ca. € 50,-
22. August 2008

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Actionspiel
**Entwickler:** Gas Powered Games
**Titel vom selben Entwickler:** Dungeon Siege | Dungeon Siege 2 | Supreme Commander
**Publisher:** Sega
**Sprache:** Deutsch, multilinguale Installation ist möglich
**Zielgruppe:** Einsteiger

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Eintönige Texturen, gepaart mit bunten Spezialeffekten, die überholt wirken
**Sound:** Kräftige Soundeffekte, langweilige deutsche Sprachausgabe (die englische ist besser) und gute, jedoch sich ständig wiederholende Musiktracks
**Steuerung:** Leider keine freie Tastenbelegung verfügbar, WASD-Steuerung nicht möglich

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Kooperativer Modus
**Zahl der Spieler:** 1 bis 4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 mit 2,6 GHz / Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, Geforce 6800 / Radeon X1800 XT
**Empfehlenswert:** P4 mit 3,0 GHz / Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, Geforce 8600 / Radeon HD3850

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Aliens zerplatzen, Körper und deren Teile fliegen bei Explosionen durch die Gegend. Leichen bleiben nicht am Boden liegen, sondern werden nach kurzer Zeit unsichtbar. Auf die Darstellung von menschlichem Blut verzichtet das Spiel.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Die uns vorliegende Spielversion lief technisch ohne Probleme. Es gab keinerlei Abstürze auf dem zum Einsatz gekommenen Windows-XP-System. Speicher- und Ladezeiten fielen kurz aus.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Unkomplizierte Ballerorgie
- ➕ Keine Bugs im Test feststellbar
- ➕ Ordentliche Waffenauswahl, …
- ➖ … die man aber nicht benötigt; ein bis zwei aufgemotzte Wummen genügen für das gesamte Spiel.
- ➖ Eintöniges und sich ständig wiederholendes Leveldesign
- ➖ Schlechte Gegner-KI
- ➖ Gelangweilte Synchronsprecher
- ➖ Nervige Kartenfunktion – da es keine Minimap gibt, muss man ständig pausieren und die Missionskarte öffnen, um sich zu orientieren.

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**

**RIESENGAUDI** | Stellen Sie sich diese Siedler und Ochsen alle in Bewegung vor – dann wissen Sie, woher das Wort „Wuselfaktor" kommt.

# Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

**Von:** Christian Burtchen

Ausgetretene Pfade gibt es viele. Besonders bei den Siedlern.

**AUF DVD**
• **Video zum Spiel**

Zum einen ist **Aufbruch der Kulturen** das insgesamt achte Spiel der Serie, zum anderen ist das Austüfteln der richtigen Pfade für die Siedler genau der Weg zum Erfolg. Genau wie damals, 1993, im ersten **Siedler**-Spiel, 1996 in Teil 2 und 2006 im Remake **Die nächste Generation**. Die gleiche, rund 15 Jahre alte Spielmechanik – motiviert das im Jahre 2008 noch?

**Ja. Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** ist natürlich kein Meilenstein, der das Aufbaustrategie-Genre völlig umkrempeln wird, das verrät schon das große „Traditions-Edition" auf der Packung. Aber es macht Punkte gut, wo **Die nächste Generation** sie verschenkte: Kampagne, Leveldesign, Abwechslung.

**Umbau beim Aufbau:** Die Änderungen gegenüber dem bisherigen Spielprinzip (lesen Sie den Kasten unten, wenn Sie das **Siedler 2**-Regelwerk nicht kennen) sind behutsam: zwei neue Bergwerke, Opferungen, ein überarbeiteter, modernerer Militärmodus. Am schwersten wiegen die Unterschiede zwischen den Völkern. Dass die Entwickler diese im Vorfeld als „radikale Entscheidungen" titulierten, brachte ihnen Spott und Häme ein.

## EIN ERBAULICHES PRINZIP



**AUFBAUEN UND DRAUFHAUEN** | Vor zwei Jahren erschien das erste **Siedler 2**-Remake **Die nächste Generation**.

**Das Original-Spielprinzip** bleibt in **Aufbruch der Kulturen** erhalten. Anfangs steht lediglich ein Haupthaus in der hübsch animierten und farbenfrohen Welt. Damit das Großbauprojekt funktioniert, setzen Sie flugs einen Holzfäller vor den nahegelegenen Wald. Direkt daneben platzieren Sie das Sägewerk, das aus den unförmigen Baumstämmen normgerechte Bretter fertigt, aus welchen der Zimmermann weitere Gebäude errichten kann – zum Beispiel für den Förster, der den Erhalt des Waldbestandes sichert.

**Den Transport der Güter** übernehmen Träger, welche Wassereimer, fangfrischen Fisch oder Goldklumpen schleppen. Da Ihre Logistik-Beauftragten immer nur ein Produkt von einer Flagge (in festgelegten Abständen auf Wegen und natürlich vor Gebäuden) zur nächsten wuchten, ist die Struktur Ihrer Siedlung für die Produktivität absolut entscheidend. Transportwege müssen kurz sein, damit die hungernden Bergarbeiter im Süden nicht ewig auf die Brote aus dem hohen Norden warten müssen. Wichtige Strecken sollten über Nebenstraßen verfügen, um Warenstauungen zu vermeiden.
In einer funktionierenden Wirtschaft schließlich haben Sie genügend Nahrung, um damit alle Ihre Bergwerke zu versorgen. Eisen, Kohle und Gold bilden die Grundlage für weitere Werkzeuge, Waffen und Münzen zur Beförderung der Soldaten. Die Soldaten wiederum besetzen Militärgebäude, um Ihr Territorium zu erweitern – und greifen gegnerische Stellungen auf Befehl an.

## KOMFORTABLER SIEDELN

**[A] Gebäudeansicht –** Damit können Sie den jeweiligen Gebäudetyp durchschalten sowie Nachrichten, Wirtschaftsoptionen (darunter die Transportprioritäten) und Statistiken abrufen. Nur bei der typischen „Wo ist denn nur das verflixte ...?"-Suche hilft das Menü nicht.

**[B] Kontextsensitive Warenanzeige –** Blendet vorhandene und angeforderte Waren ein, nun auch bei Fahnen.

**[C] Mini-Map –** Mit verschiedenen Ansichten und – ganz wichtig – den Beschleunigungs-Buttons.

**[D] Rohstoff- und Produktanzeige –** Die verschiedenen Rohstoff- und Produktgruppen schalten Sie in der oberen Anzeige durch. Das funktioniert meist gut, mitunter ist jedoch etwas Klickarbeit nötig. Gut: Sie sehen auch den aktuellen Bedarf an einer bestimmten Ware.



DOPPELPACK | Wenn die Ägypter einen stark frequentierten Weg zur Straße ausbauen, kommt einfach ein zweiter Träger hinzu.

Manche der Unterschiede wirken eher kosmetisch: Dass die Ägypter Brunnen und Ziegelei statt Holzfäller und Sägewerk als Baumaterialfabrikanten nutzen, ergibt spielerisch kaum einen Unterschied. Dass die Schotten aber ihre Fernkämpfer mit Steinen ausrüsten und damit die Klötze zum Bauen fehlen oder dass es ihnen unmöglich ist, Wege auszubauen, merkt man im Spielablauf schnell. Hier wird das Herz des Siedler-Gameplays verändert – wer das nicht radikal findet, würde auch rundenbasierende Scharmützel in Command & Conquer mit einem Achselzucken abtun.

**Spaß machen alle Völker:** die konventionellen Bajuwaren mit possierlichen Träger-Ochsen und leckeren Brezen, die alkoholabstinenten Ägypter, deren Bauernhof dafür erstmals im Siedler-Universum Wasser benötigt, und die militärisch schlagkräftigen Schotten.

Gerade die Unterschiede zwischen den Völkern sind es, die in der Kampagne wie im Spiel immer wieder bei Laune halten. Leidensfähigkeit setzt dabei allerdings die Musik voraus, die zu den jeweiligen Völkern passende Melodien erklingen lässt. Das war auch schon in Die nächste Generation der Fall, nun allerdings sind die Musikstücke melodisch deutlich markanter und dementsprechend aufdringlich. Es sei denn natürlich, Sie mögen zünftige Volksmusik und haben ein Regal voller „Best of Dudelsack"-CDs daheim. Und wo wir gerade bei aufdringlichem Sound sind: Den Geologen entsenden Sie neuerdings nicht mehr, sondern bauen ihm ein Zelt, in dessen er Umkreis er fortlaufend

## NEU – UND GUT?

**Aufbruch der Kulturen macht einiges anders als der Vorgänger. Wir beurteilen die Änderungen im Einzelnen.**

**Unterschiedliche Völker**
- [+] Deutlich mehr Abwechslung im Spielablauf, weil sich besonders die Schotten auch wirklich von den anderen Völkern abheben
- [–] Balancing bereits im Einzelspielermodus schwierig, weil etwa die Schotten exorbitanten Steinbedarf haben

**Überarbeitetes Interface**
- [+] Macht viele Dinge besser, ...
- [–] ... ist aber noch nicht perfekt

**Allgemeine Veränderungen**
- [+] Nur noch ein Universal-Werkzeug: Sackgassen-Gefahr entschieden reduziert
- [+] Neuer Rohstoff Salz gut integriert
- [+] Opferungen sind eine willkommene Ergänzung im Ablauf
- [–] Edelsteine wirken aufgesetzt
- [–] Furchtbares Schiffe-System gerade bei großen Siedlungen

**Neue Mehrspieler-Lobby**
- [+] Noch nicht bewertbar

**Überarbeitete Kampagne**
- [+] Haupt- und Nebenmissionen ohne „Bitte zum Portal siedeln"
- [+] Gute Einführung in die Völker und neuen Spielmechanismen
- [+] Cutscenes mit Kamera-Schwenks und plaudernden Figuren, ...
- [–] ... die mitunter arg peinlich sind
- [–] Schwankendes Karten-Design

**Veränderungen im Militär**
- [+] Nah- und Fernkämpfer einsetzbar
- [+] Ausbildung und Verwaltung in der Kaserne
- [+] Seeangriff möglich
- [+] Anzeigen für Hitpoints und Kämpferzahl, ...
- [–] ... ohne die man in den unübersichtlichen Gefechten verloren wäre
- [–] Keine Anzeige für den Angriffsradius von Katapulten

PLANBAR | Die Gesundheitsanzeige Ihrer Soldaten und die Übersicht über die kämpfenden Truppen verschaffen mehr Komfort.


SPEKTAKEL | Nur ein kleiner Effekt in der Opferstätte (und ein sich kurz violett färbender Bildschirm) illustrieren ein soeben durchgeführtes Opferritual.


◄ TRUPPENSTÄRKE | Erst spät in der Kampagne sind kämpferische Auseinandersetzungen unvermeidlich. Auch bei der Ausbildung der Kämpfer unterscheiden sich die Völker: So brauchen die schottischen Soldaten noch Kilts, zusätzlich zu Waffen und einem Getränk.




**BEWEGUNG** | Zwischensequenzen illustrieren die Geschichte. Dass die Figuren ihren Mund beim Sprechen nicht bewegen, stört dabei etwas.



**STILLSTAND** | Hat ein Arbeiter keine Rohstoffe, verweigert er wie dieser Schmied den Dienst.

den Boden abklopft und bei positivem Befund lautstark „Yippeh" ruft. Selbst wenn Sie den knuffigen Kerl lieben, werden Sie sich alsbald wünschen, ihn einfach im Austausch gegen Rohstoffe opfern zu können.

Ganz so funktioniert das neue Feature „Opferungen" aber nicht. Das Prinzip ist einfach – alte Waren rein, Ritual gestartet, neue Waren raus. Zu den erhaltenen Schmankerln zählen Nahrungsmittel oder Waffen ebenso wie Soldaten oder zeitweilige Boni, die Ihre Träger beschleunigen oder gegnerische Schiffe versenken. Das funktioniert im Einzelspielermodus gut und wird vom Kampagnen-Design immer wieder unterstützt. Ob sich das Feature wirklich bewährt, muss der Mehrspielermodus zeigen.

**In der Kampagne** siedeln Sie elf Missionen lang, bis auch das letzte Fleckchen Erde zugebaut ist. Die Handlung: Der Gott Olympus ist mit dem Zustand der antiken Welt und dem Wesen der Menschen derart unzufrieden, dass er mit dem Entzug der Nutzungsrechte seines Namens für die Olympischen Spiele droht.

Ehe Sie sich wundern: Nein, in der griechischen Mythologie gab es den Gott nicht, aber der Göttersitz hieß dort immerhin Olymp und in der Stadt Olympia fanden die bekannten Spiele statt. Zurück im Siedler-Universum: Olympus stellt die Bajuwaren, Ägypter und Schotten auf die Probe: Alle müssen unterschiedliche Prüfungen bestehen, um die Ehre der Menschheit zu retten. Und die Rachegöttin Sachmet hat höchstes Interesse daran, dass Letzteres fehlschlägt.

Die gesamte Geschichte ist mit Anspielungen auf moderne Fernsehserien oder politische Themen gespickt, die Charaktere stets comicartig überzeichnet. Das wirkt teilweise bemüht, mitunter erzwungen, meistens hochgradig albern – und nur bedingt charmant. Das Ziel, eine amüsante Kampagne zu erzählen, wird klar, dabei haben es die Entwickler aber übertrieben. Wer jedoch vom hohen „Ich will epische Erzählungen"-Ross hinabsteigt und sich auf die Aufbruch der Kulturen-Story einlässt, der wird durchaus unterhalten und später angenehm überrascht.

Die gleiche Entwicklung macht auch das Leveldesign durch. Anfänglich ziehen sich die Missionen etwas, ohne dass Ihnen ausreichend spielerische Abwechslung geboten wird. Teilweise sind essenzielle Rohstoffe so abseits platziert, dass der Eindruck entsteht, hier wollten die Entwickler die Spielzeit künstlich strecken.

Doch nach ein paar Stunden werden die Missionen knackiger. Da müssen Sie Oasen geschickt besiedeln, um Bauplatz für die nächste Erweiterung zu erhalten, mit den Opferungen Missionsziele erfüllen oder können friedliche Auswege aus Konflikten finden, indem Sie kleine Schätze heben. Kurz vor Schluss dreht der Schwierigkeitsgrad noch einmal hoch und konfrontiert Sie mit plötzlichen Wendungen und aggressiven Gegnern.

**Sind die Siedler** auf dem richtigen Weg? Ja. Zwar ist Aufbruch der Kulturen weit von der Genialität eines Anno 1701: Der Fluch des Drachen entfernt. An vielen Stellen merkt man dem Produkt an, dass es mit etwas größerem Budget noch schöner geworden wäre – dann sprächen die Figuren in den Zwischensequenzen wohl, dann gäbe es ein paar mehr Animationen. Doch wer über den zähen Einstieg hinwegsieht und endlich wieder ein stimmiges Aufbauspiel haben möchte, der kommt um Aufbruch der Kulturen nicht herum. ❑



## GEMEINSAM SIEDELN

Aufbruch der Kulturen möchte mit einer 3D-Online-Lobby begeistern. Für diese erstellen Sie sich einen Avatar. Auch drei Minispiele (Poker, eine Schach-Variante, Würfeln) sind vorgesehen. Ach ja, Siedler-Partien lassen sich auch starten – gewonnene Matches steigern Ihren Level. Zum Testzeitpunkt war die Lobby noch nicht überprüfbar.



## MEINE MEINUNG |

*Christian Burtchen*



### „Dieser Weg wird kein leichter sein, dieser Weg ..."

Es ist deutlich fordernder als Aufstieg eines Königreichs, bietet wesentlich abwechslungsreichere Missionen als Die nächste Generation –und erhält trotzdem „nur" 75 Punkte? Die Crux bei Aufbruch der Kulturen liegt im Leveldesign, das einige Höhepunkte, aber auch etliche unangenehme Überraschungen und künstlich gestreckte Elemente enthält. Und in der Musik, die bei mir daheim zu akuten „Stell das endlich ab!"-Forderungen führte. Wenn Sie die akustischen Grausamkeiten durch Ihre Lieblingsmusik ersetzen, steht dem Siedelspaß nichts mehr im Wege und Sie erwartet das für mich beste Siedler-Spiel seit Jahren.



**1** **SCHÖNWETTERSIEDELN** | Die erste Mission mit den Bajuwaren beginnt sachte, hat eher Tutorial-Charakter. Entsprechend gemächlich gestaltet sich das Spiel, die immer wieder eingestreuten Zwischensequenzen führen zwar die Charaktere der Geschichte ein, wirken aber recht albern.



**3** **SEENOT** | Der Schwierigkeitsgrad zieht allmählich an. Als Ägypter versuchen wir, inselübergreifend eine Siedlung aufzubauen – doch die Bajuwaren versenken mit einer Opferung immer wieder unsere Schiffe. Die Suche nach einer Lösung gestaltet sich anfangs knifflig.

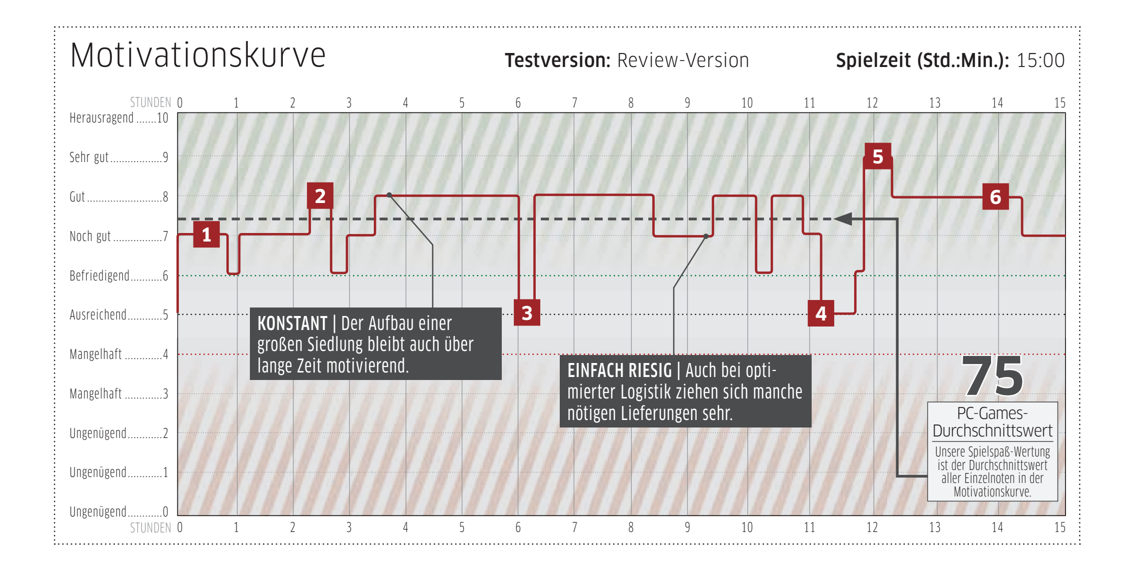




**4** **HEISSE LUFT** | Eine pfiffige Idee: in der Wüste alle Oasen besiedeln und mit Opferungen verhindern, dass sie von der Rachegöttin zerstört werden. Doch trotz etlicher Opferungen scheitern wir und damit gleich zwei Missionsziele – Frust! Offizielle Erklärung: Mehr Opferungen nötig!

**TRICK-KISTE** | Schönes Gimmick: Eln Kampf lässt sich umgehen, indem Sie auf einer anderen Insel eine „magische" Kiste finden.

**2** **VOM STAPEL LAUFEN** | Sehr gute Idee: Das Schiffs-Management wird mit einer Sportart erklärt, bei der die Boote Güter wie Fackelträger zur nächsten Insel bringen, wo sie dann an einem anderen Punkt der nächste Kutter abholt. Das ändert jedoch nichts daran, dass das System selbst nervt – besonders wenn man das komfortable **Anno 1701**-Handelsrouten-Menü kennt.



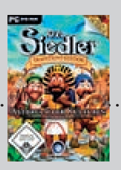



**5** **NORDISCH HERB** | Nachdem die erste Schotten-Mission ein angenehm hohes Tempo hatte, schwenkt die Kampagne und präsentiert knackige Kampf-Einsätze. Dabei fällt immer wieder auf, dass die schottische Wirtschaft wegen der fehlenden zweiten Träger besonders herausfordernd ist.



**6** **FLUCH DER NORDSEE** | In den letzten Missionen aber übertreiben es die Designer mit den plötzlichen Wendungen; spätestens als mir nichts, dir nichts ein Heer Bajuwaren über unser Dorf herfällt. Doch die Motivation „Das muss doch gehen …" bleibt – das Zeichen eines guten Spiels!

## DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN



Ca. € 50,-
28. August 2008

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Aufbau-Strategie
**Entwickler:** Funatics
**Titel vom selben Entwickler:** Die Siedler 2: DIe nächste Generation
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache:** Deutsch
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Zuckersüßer Comicstil und hübsche Gebäude, Landschaften von schwankender Qualität, ein paar wenige Animationen
**Sound:** Passende Geräusche, sehr aufdringliche Musik, nerviger Geologen-Ausruf
**Steuerung:** Verbessertes Interface mit gutem Bedienkomfort per Maus

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 3D-Lobby mit Mini-Spielen, Community-Funktionen und Spielersuche via Internet, Netzwerkpartien ebenfalls möglich
**Zahl der Spieler:** Maximal 6 pro Karte

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon 64 3200+ / P4 3,4 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1800 XT / Geforce 7600 GT
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS / Radeon HD 4870

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Freigegeben ohne Altersbeschränkung
Die Kämpfe laufen unblutig ab, die Figuren sind allesamt comicartig überzeichnet. Bajuwaren und Schotten sowie etliche Figuren der Geschichten trinken regelmäßig Alkohol.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Laut Aussagen Ubisofts entsprach unsere Spielversion dem fertigen Goldmaster. Reproduzierbare Bugs traten beim Test nicht auf, lediglich der Versuch, die interne Screenshot-Funktion zu benutzen, führte mitunter zum Absturz.

### PRO UND CONTRA

- + Unterschiedliche Völker mit spürbarer Abwechslung
- + Kampagne mit Haupt- und Nebenmissionen
- + Überarbeiteter Militärteil
- + Verbessertes Interface
- − Die Geschichte bemüht sich, lustig zu sein, ist aber streckenweise eher unfreiwillig komisch.
- − Langatmiger Einstieg
- − Verschlimmbessertes Schiffsmangement
- − Einige Schnitzer und Längen im Karten-Design

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

**ANFÄNGER** | Die künstliche Intelligenz folgt meist der Idealline, begeht aber hin und wieder doch Fehler. Allerdings kommt das nur selten vor.

▲ **LEGENDÄR** | Simbin hat die Nordschleife im neuen Add-on so detailgetreu wie möglich nachgebaut. Die Strecke ist der ganze Stolz der Schweden.

◀ **KEIN DURCHKOMMEN** | Je weiter hinten Sie starten, desto schwieriger ist es, sich auf die vordersten Plätze zu arbeiten. Gerade auf engen Strecken kommt es zu Gedränge.

**HILFREICH** | Die Rennline erstellt **GTR Evolution** aus Ihrer Zeit nach der ersten umfahrenen Runde. Die grünen, gelben und roten Punkte (B) zeigen dann, wo Sie zu schnell waren, die roten Ausrufezeichen (A) sind ein Anhaltspunkt, ab wo Sie bremsen sollten.

**TOTALSCHADEN** | Je nach Realismuseinstellung kann ein solcher Dreher mit anschließendem Auffahrunfall eines Gegners durchaus in der ersten Kurve das Ende des Rennens für Sie bedeuten.

**FAHRLEKTION** | Mit dem Audi R8 über die Nordschleife zu brettern, ist ein tolles Gefühl, vorausgesetzt man kennt den Streckenverlauf. Die neue Rennlinie hilft dabei, diesen zu lernen.

# GTR Evolution




**Von:** Sebastian Weber

## Ein Add-on im Vollpreismantel – ob sich die Neuerungen für Rennspielliebhaber lohnen?

### SPARFUCHS

Wer auf die Zusatzinhalte des **GTR Evolution**-Add-ons verzichten kann, bekommt **Race 07** inzwischen schon für etwa 20 Euro (je nach Anbieter).

Der Titel **GTR** treibt Simulationsfreunden direkt die Freudentränen in die Augen. Doch lassen Sie die Taschentücher stecken, bei **GTR Evolution** handelt es sich nicht etwa um einen neuen Teil der Rennspielreihe, sondern nur um ein Add-on für **Race 07** (Test in Ausgabe 11/07, Spielspaßwertung: 80) – immerhin desselben Entwicklers.

Da **Race 07** als Herz schlägt, ändert sich am Spielverlauf selbst nichts. Nach wie vor fehlt ein ausgiebiger Karrieremodus, der für lange Zeit an den Bildschirm fesselt. Stattdessen begnügen sich PS-Puristen mit dem Meisterschaftsmodus, in dem Sie entweder eine selbst erstellte Reihe von Rennen bestreiten oder auf die vorgegebene Konfiguration zurückgreifen. Vom freien Training über die Qualifikation bis zu zwei Renndurchgängen erfordert es eine Menge Zeit und Streckenkenntnis, hier als Erster abzuschließen. Das ist anstrengend und für Anfänger wenig motivierend.

Experten freuen sich dagegen ein Loch in den Unterboden, denn dank realistischster Einstellungsmöglichkeiten entscheiden Veränderungen des Reifendrucks oder ein zu viel getankter Liter Sprit über die Platzierung. Viel Raum zum Basteln und Ausprobieren – wenn man sich auskennt. Allerdings fordert die KI noch immer zu wenig heraus.

**Am Grundumfang ändert sich nichts.** Die Basis für Wagen und Strecken, darunter auch der berüchtigte Stadtkurs Macau, bilden die WTCC-Lizenzen aus den Jahren 2007 und 2006 (WTCC = World Touring Car Championship) – Original-Karren und -Fahrernamen inbegriffen. Die restlichen drei Spielmodi, nämlich Renn-Event, Training und Zeitangriff, bleiben ebenfalls wie gehabt.

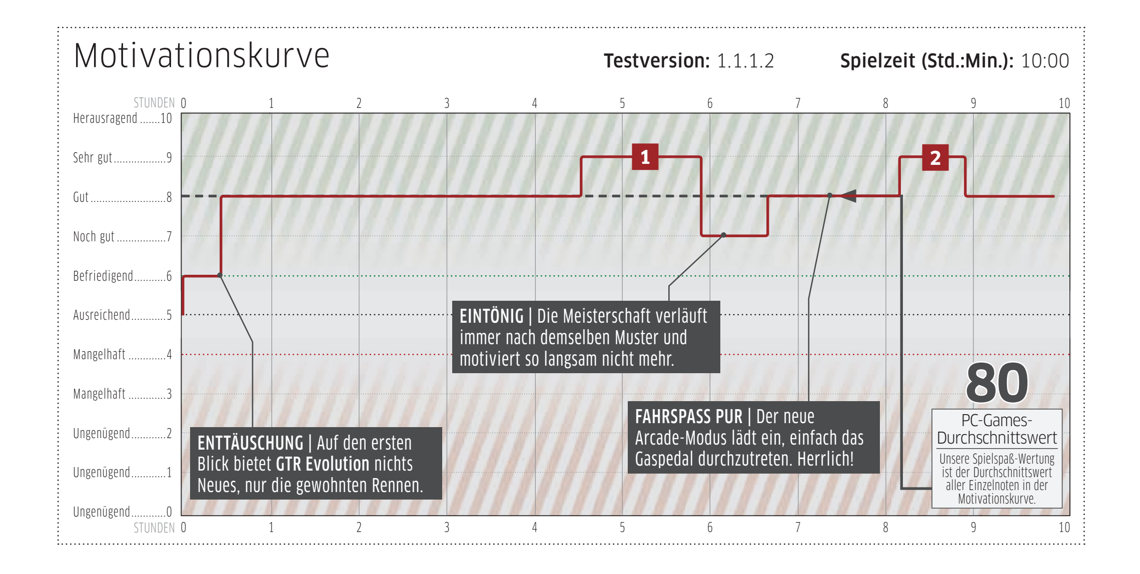
**Simbin zeigt bei GTR Evolution ein Herz** für die Neueinsteiger und ergänzt **Race 07** mit dem Add-on nicht nur um 26 neue Flitzer und den Nürburgring samt der legendären Nordschleife, sondern packt einen nagelneuen Spielmodus obendrauf: Arcade Extreme. Wie der Name schon andeutet, liegt da der Fokus auf Spaß nicht auf Simulation. Entsprechend gehen Fahrfehler meist in den Karambo-

## *MEINE MEINUNG* | *Sebastian Weber*



### „Wenig Neuerungen für ein noch immer gutes Rennspiel."

Dass Simbin sein Handwerk versteht und exzellente Rennspiele programmieren kann, hat Race 07 vor gut einem Jahr wie so oft gezeigt. Der vorliegende Spross der Schweden enttäuscht in Sachen Preis-Leistung, da es sich eigentlich lediglich um ein Add-on für die betagte Rennsimulation handelt, das bei uns nur im Bundle zusammen mit dem Hauptspiel erscheint. Klar, das schmälert den Spielspaß in keiner Weise, denn noch immer fordern die Ausflüge auf die Pisten sowohl Anfänger als auch Profis heraus. Und die neuen Flitzer sowie die Nordschleife ergänzen das bisherige Paket optimal. Trotzdem hätte ich mir gewünscht, dass Simbin wie angekündigt etwas Neues auf die Spieler loslässt. Aber na ja, vielleicht klappt das ja im kommenden Jahr …







GEWOHNTES ÜBEL | Macau mit seiner engen Streckenführung ist Race 07-Kennern ein Begriff. Unfälle wie dieser kommen hier öfter vor.



NORDSCHLEIFE | Um Gegner zu überholen, nutzen Sie am besten den Windschatten Ihres Vordermanns aus oder versuchen in Kurven Ihr Glück.

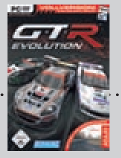
lagen und Schlitterpartien durch die vielen Kurven unter. Das würde im realitätsnahen Simulationspart nach wenigen Metern schon das Aus für so manchen Boliden bedeuten, macht im Arcade-Bereich aber einfach nur eine Menge Laune.

**Nachdem man sich ein wenig ausgetobt hat** und sich doch an die realistischen Pistenfahrten herantraut, greifen die Schweden Neulingen mit der äußerst hilfreichen Rennlinie unter die Arme. Die erstellt das Spiel während Ihrer Probefahrten im Modus Zeitangriff, sobald Sie eine Runde geschafft haben. Sie zeigt Ihnen dann mit farbigen Punkten und Bremssymbolen, wo Sie zu schnell waren und wann Sie besser in die Eisen gehen sollten. So tasten Sie sich nach und nach an die Idealline heran und lernen den Straßenverlauf. Wem das allerdings zu mühsam ist, der darf sich die Rennlinien von anderen Spielern aus dem Internet herunterladen und sich an ihnen orientieren. Dass der Schwierigkeitsgrad der Fahrten nach wie vor haarklein nach Ihren Bedürfnissen veränderbar ist, hilft dann, falls Sie trotzdem noch nicht sportsitzfest hinter dem Steuer sind.

**Mehr Neues gibt es aber nicht.** Wer gehofft hat, dass sich vielleicht am Grafikmotor auch etwas geändert hat, wird enttäuscht. Noch immer stechen die Boliden, wie sie hübsch modelliert und mit allerlei Details versehen über die Teerbahnen brettern, aus dem restlichen veralteten Optikbrei heraus. Denn die Kurse sind wenig detailliert. Am Streckenrand warten zweidimensionale Pappmännchen und am Horizont tauchen unvermittelt entfernte Gegenstände aus einer blaugrauen Nebelwand auf. Kein Wunder, immerhin hat die Engine schon einige Jahre auf dem Buckel und kann so nicht mit aktuellen Konkurrenten des Kalibers Race Driver: Grid mithalten.

Ärgerlich ist ebenfalls, dass Besitzer von Race 07 die wenigen neuen Inhalte nur über Steam beziehen können. Wer also im Laden GTR Evolution in den Einkaufswagen legt, ersteht eigentlich Race 07 inklusive des Add-ons GTR Evolution – seien Sie also vorsichtig, wenn Sie die Simulation schon im Regal stehen haben. ❑

## GTR EVOLUTION



Ca. € 45,-
14. August 2008

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Rennspiel
**Entwickler:** Simbin
**Titel vom selben Entwickler:** Race: The WTCC Games | Race 07 | GTR
**Publisher:** Atari
**Sprache:** Deutsch
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Nicht mehr zeitgemäß und konkurrenzfähig. Die Wagen sind detailliert, die Strecken dagegen trist. Boxencrew und Zuschauer bestehen aus zweidimensionalen Pappaufstellern, am Horizont kommt es immer wieder zu Pop-ups von entfernten Landschaftsteilen.
**Sound:** Authentische Motorengeräusche und Raumklang, der das Orten von Gegnern ermöglicht. Hilfreicher Boxenfunk. Musikuntermalung nur im Hauptmenü.
**Steuerung:** Per Gamepad und vor allem Lenkrad präzise und direkt, die Steuerung mit der Tastatur macht die Rennen unnötig schwer.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Renn-Events wie im Einzelspieler, weltweite Online-Ranglisten und die Möglichkeit, Ghost-Wagen oder Rennlinien auszutauschen
**Zahl der Spieler:** 2 bis 24

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon 64 X2 5000+ / Core 2 Duo E6320, 1 GB RAM, Radeon X1950 Pro
**Empfehlenswert:** Athlon X2 6000+ / Core 2 Duo E6750, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS / Radeon HD 4850/70

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ohne Altersbeschränkung. Die Rennen kommen wie gewohnt ohne jegliche Gewaltdarstellung aus und dank des neuen Arcade-Modus sollten auch jüngere Spieler mit der Simulation zurechtkommen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test lag uns die finale Version des Spiels vor, wie es in den Handel kommt. Es lief stabil, stürzte während der Spielzeit nicht ab, jedoch gab es hin und wieder Probleme mit der Lenkraderkennung, sodass die Pedale nicht richtig funktionierten.

### PRO UND CONTRA

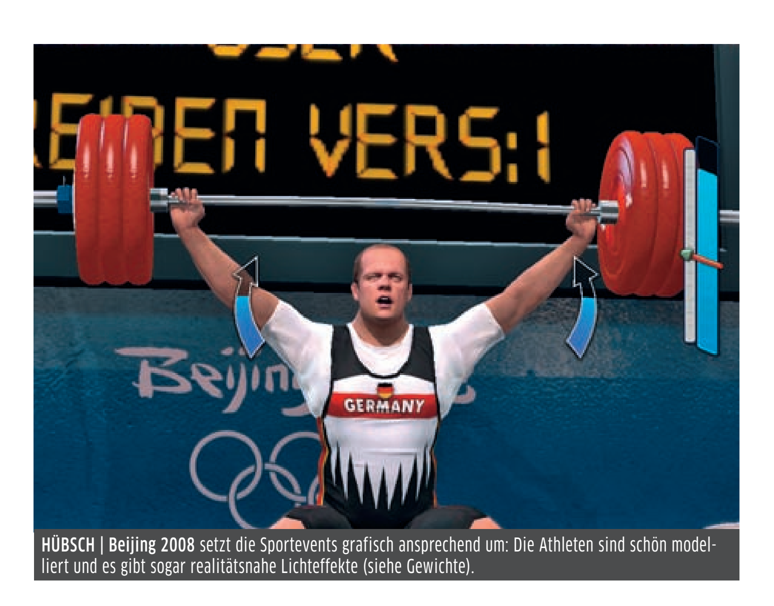
- [+] Neuer Arcade-Modus perfekt für Anfänger
- [+] Realistisches Fahrverhalten
- [−] Für Besitzer von Race 07 sind die Neuerungen nur über Steam erhältlich.
- [−] Wenig frische Inhalte

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

**Von:** Sebastian Weber

Olympiaspiel, die Zweite – ob die offizielle Lizenz Segas Sportspiel einen Vorteil verschafft?



**HÜBSCH |** Beijing 2008 setzt die Sportevents grafisch ansprechend um: Die Athleten sind schön modelliert und es gibt sogar realitätsnahe Lichteffekte (siehe Gewichte).

# Beijing 2008

Nach **Summer Athletics**, das wir in der vergangenen Ausgabe testeten, bringt Sega mit **Beijing 2008** den zweiten und offiziellen Titel zu den Olympischen Sommerspielen in den Handel. Von der Lizenz selbst merkt man aber wenig, außer dass die Stadien den Originalen ähneln. Wer gehofft hat, in die Haut der Mitglieder des deutschen Kaders zu schlüpfen, schaut in die Röhre.

Im Vergleich zum Konkurrenten sind die Disziplinen vielfältiger. Insgesamt 38 Events, vom Tischtennis über Turmspringen bis hin zum Judo, stehen zur Wahl und lassen kaum Wünsche offen – es fehlt nur manche Olympiasportart wie etwa Boxen. Ausgefeilter als die in **Summer Athletics** sind sie trotzdem nicht und setzen auch nur auf Ihre Fähigkeit, die Buttons Ihres Gamepads schnell zu drücken. Die Tastatur ist für **Beijing 2008** eindeutig die schlechtere Wahl. So verbringen Sie Ihre Zeit meist damit, Ihren Unterarm mithilfe zweier Knöpfe zum Glühen zu bringen, wobei zum Beispiel bei den Laufwettbewerben ein wenig Timing gefragt ist. Vor dem Start bauen Sie zunächst Kraft auf und lassen Ihren Sportler im richtigen Moment lossprinten. Das ist schwerer, als es sich anhört, da ein klares Startsignal fehlt und man meist zu früh oder zu spät losspurtet. Ein Problem, das sich durch das gesamte Spiel zieht: Die Events fallen unnötigerweise zu herausfordernd aus – die Motivation geht schnell flöten.

Dafür trumpft Segas Titel im Bereich Grafik. Die Sportler wirken deutlich realistischer als die des Mitbewerbers und bewegen sich geschmeidiger über die Bahnen. Die Stadien sind ebenfalls hübscher modelliert und wirken authentischer. Somit geht Silber an **Summer Athletics** und die Goldmedaille knapp an **Beijing 2008**. ❑



## MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*




### „Erfreulich umfangreich, aber zu schwer"

Es sieht besser aus und bietet mehr Sportarten. Das sind aber auch schon alle Aspekte, bei denen Sega punkten kann. Der Spielablauf ist auf Dauer genauso eintönig wie der von **Summer Athletics** – hinzu kommt, dass viele der Disziplinen frustrierend schwer sind. Zwar darf man hier die Olympischen Spiele komplett durchleben, braucht dafür aber einen Haufen Einarbeitungszeit und Frustresistenz – unnötig für einen Titel mit Partyspielpotenzial. Wer sich aber reinknien möchte und ein gutes Schmerzmittel für den Unterarm parat hat, erlebt ein solides Sportspiel.


**RATLOS |** Zu jeder Disziplin bekommen Sie auf Wunsch ein Tutorial. Die Erklärungen lassen Sie – wie hier beim Judo – trotzdem oft hilflos zurück.




**ÄRGERLICH |** Wie so oft verpassen wir den Start, da ein klares Signal fehlt, wann man loslaufen soll. Hinzu kommt verpatztes Timing bei den Hürden.

## BEIJING 2008

Ca. € 45,-
8. August 2008

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Sportspiel
**Entwickler:** Eurocom
**Titel vom selben Entwickler:** Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt | Athens 2004 | James Bond 007: Nightfire
**Publisher:** Sega
**Sprache:** Deutsch
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Detaillierte Sportler und Stadien. Hübsche Licht- und Schatteneffekte sowie glaubwürdiges Wasser.
**Sound:** Guter Stadionsprecher, funkige Musikuntermalung, die im Hintergrund dahindudelt, aber nicht stört.
**Steuerung:** Eindeutig auf Gamepad ausgelegt, Tastatur etwas unkomfortabler. Auf Dauer anstrengend.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** VS-, Standard-, Turnier-, Wettbewerbsmodus
**Zahl der Spieler:** 2 (VS-Modus), 2 bis 8 (Turnier- und Wettbewerbsmodus), 2 bis 4 (Wettbewerbsmodus per Hotseat)

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

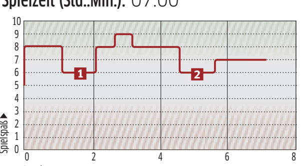
**Minimum:** Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 4200+, Radeon HD 3850/ Geforce 7600 GT, 1 GB RAM
**Empfehlenswert:** Core 2 Duo E6750/Athlon 64 X2 6000+, Radeon HD4870/ Geforce 8800 GTS, 2 GB RAM

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ohne Altersbeschränkung.
Das Spiel kommt ohne Gewaltdarstellung aus, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad verhältnismäßig hoch, sodass jüngere Spieler überfordert sein könnten.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Verkaufsversion
**Spielzeit (Std.:Min.):** 07:00



Die Verkaufsversion lief während unseres Tests ohne Probleme.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche Spielermodelle und Umgebungsgrafik
- ➕ Viele Mehrspielermodi
- ➕ Große Auswahl an Disziplinen, ...
- ➖ ... die sich aber zu ähnlich steuern
- ➖ Teilweise zu schwere Wettbewerbe
- ➖ Dauerhaft nicht motivierend

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

# Kurztests

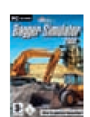
In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



**EIN BISSCHEN FRIEDEN** | Das Diplomatiefenster ist eines der vielen Kastenmenüs, mit denen Sie Ihr Reich verwalten.

**AUF DVD** • Video zum Spiel



## Bagger-Simulator 2008

Es gibt nur zwei Gründe, warum man sich dieses Spiel zulegen sollte: Entweder Sie sind ein arbeitsverrückter Baggerfahrer, der nach Feierabend freiwillig Überstunden vor dem Monitor macht, oder Sie sind kein Baggerfahrer, wollten aber immer einer werden. Wie der Titel schon verrät, steuern Sie in Astragons Simulation mächtige Baumaschinen wie Bulldozer, Planierraupe und Löffelbagger.

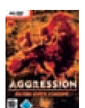
Bevor Sie das Führerhaus betreten, müssen Sie sich für eine Spielumgebung entscheiden. Zur Auswahl stehen „Tagebau" und „Kiesgrube". In Ersterem übernehmen Sie das Kommando über einen Schaufelradbagger inklusive Bandwagen. Ziel ist es, die vorgegebene Menge Sand abzubauen und abzutransportieren. Per Tastendruck schalten Sie zwischen dem Schaufelrad, dem Rumpf sowie dem Förderband um und müssen darauf achten, dass die Produktion wie geschmiert läuft und keine Lücken entstehen. Klingt und ist furchtbar öde.

In der zweiten Spielumgebung „Kiesgrube" setzt sich die Langeweile fort: Diesmal müssen Sie eine bestimmte Menge Sand von Ort A nach B befördern. Immerhin dürfen Sie hier ein wenig Kombinationsgabe beweisen: Fahre ich mit dem Bagger direkt zum Depot oder setze ich lieber einen Transport-Lkw ein, den ich neben dem Bagger stationiere?

Aber letztendlich macht man doch immer das Gleiche: Sand einladen, zum Lager tuckern, Transportgut auf Häufchen kippen – und dann wieder von vorn! Wenn Sie die gewünschte Menge endlich beisammenhaben, erhalten Sie einen neuen Auftrag. Dieser besteht darin, ein bisschen mehr als beim vorigen Mal einzusammeln – die Spielumgebung bleibt dabei die gleiche. Ach ja: Von den auf der Packung angepriesenen „detaillierten Grafiken und aufwändig gestalteten Fahrzeugen" haben wir übrigens herzlich wenig gesehen (rw) ❑

**UNGENÜGEND** Jeder, der kein absoluter Bagger-Fan ist, macht einen großen Bogen um diese Spielkatastrophe.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Astragon | ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 14.7.2008



## Aggression: Reign Over Europe

In Aggression lenken Sie als Staatsoberhaupt das Geschick eines von vier Ländern (Russland, Deutschland, Frankreich, England) in der Zeit von 1910 bis 1950. Dabei sind Sie meistens damit beschäftigt, auf einer übersichtlichen, an Civilization erinnernden Europakarte Ihre Städte zu managen, deren Wirtschaft und Militär aufzubauen, Diplomatie zu betreiben und Ihre Minister (quasi Ihre Helden) effizient auszubilden und einzusetzen. Schlachten tragen Sie in einer schwach texturierten 3D-Umgebung aus. Nur für geduldige Experten zu empfehlen. (sw) ❑

**AUSREICHEND** Komplexes, schwer zugängliches Strategiespiel, das sich technisch schwach präsentiert

GENRE: Echtzeitstrategie
PUBLISHER: Playlogic | ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren | 28.8.2008



## Supreme Ruler 2020

Öl ist der Motor der Weltwirtschaft. Auch im Jahre 2020 werden wieder Kriege um das schwarze Gold geführt. Im Wettstreit um die schwindenden Ressourcen übernehmen Sie in Supreme Ruler 2020 die Kontrolle über eine von etwa 250 Nationen. Das Problem dabei: die Kontrolle selbst. Denn dieses Spiel ist derart komplex, dass es sich kaum von Feierabendstrategen bewältigen lässt. In überbordenden Menüs leiten Sie die meiste Zeit auf grafisch niedrigem Niveau die Wirtschaftsprozesse Ihrer Nation, um Militär, Forschung und Sozialsysteme zu unterhalten. (kum) ❑

**AUSREICHEND** Nur für Profis! Komplexes Spiel mit langweiliger Grafik.

GENRE: Echtzeitstrategie
PUBLISHER: Paradox | ca. € 37,-
USK: Ab 12 Jahren | 20.6.2008



**VERSANDET** | Im Level Kiesgrube müssen Sie eine bestimmte Menge Sand ins Depot verfrachten. Dabei stehen Ihnen Baumaschinen wie Bulldozer, Transport-Lkw oder Löffelbagger zur Verfügung.




**AUF DVD** • Video zum Spiel

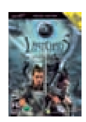
**NACHBARSCHAFTSSTREIT** | An der Grenze zu Kaschmir kommt es zu Gefechten zwischen indischen und pakistanischen Streitkräften. Beim Vormarsch der Truppen sind die Versorgungswege wichtig.



▲ **SPEZIALSCHLAG** | Der Held benutzt eine seiner Spezialfähigkeiten, um einen Werwolf zu besiegen. Im Hintergrund sehen sie einen der schöneren Landschaftsabschnitte.

▶ **DUNGEON** | Ihr eigenes Dungeon ist eine Instanz, die sie alleine bewältigen. Hier bekämpfen Sie untote Krieger in dunklen Verliesen. Auch wenn der Zugang ab Level 5 offen steht, sollten Sie sich nicht vor Level 10 hineinwagen, wenn Sie eine Chance haben wollen.





# Last Chaos

Last Chaos ist kostenlos. Ohne monatliche Gebühren. Es gibt zwar eine Special Edition im Laden, die Downloadversion ist aber gratis. Echtes Geld zahlen Sie, wenn Sie besondere Items im Shop kaufen, Sie kommen aber auch ohne diese aus. Damit wären die Besonderheiten schon abgehandelt, denn Last Chaos hat sich dem Rollenspiel-Mittelmaß verschrieben und das heißt: rumlaufen und Monster totklicken.

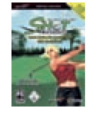
Die Grafik bietet zwar nette Filtereffekte und Städte, serviert allerdings auch Gegnermodelle auf Playstation-1-Niveau und öde Landstriche. Die Steuerung ist mausbasiert und verzichtet auf den Einsatz der klassischen „WASD"-Kombo. Negativ fallen vor allem KI und Kollisionsabfrage auf. Noch schwerer wiegen technische Schwächen wie Clippingfehler und Abstürze.

Es herrscht allerdings kein pures Chaos. Das Fähigkeitensystem und die sechs Klassen sind zwar nicht innovativ, erfüllen jedoch ihren Zweck. Außerdem erhält man bereits früh ein Haustier. Wo anfangs der Knuddelfaktor verzaubert, wächst per Levelaufstieg ein imposantes Schlachtross oder ein mächtiger Drachen heran. Leider verspielt Last Chaos diese Pluspunkte durch miserable Quests und den Mangel an Atmosphäre. Aufträge sind selten und bestehen einzig aus „Hole x Exemplare von Gegenstand y". Das Aufleveln geht alleine schneller als in Gruppen, was nicht wirklich dem Sinn eines MMO entspricht.

Ach ja, Sie hätten gerne etwas über die Hintergrundgeschichte erfahren? Selbige war unglücklicherweise unauffindbar. (cs) ❑

**AUSREICHEND** Wer Onlinespiele bisher aufgrund der Kosten scheute, darf einen Blick riskieren. Sie werden sich allerdings bald nach besseren Alternativen umsehen.

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Gamigo | ca. € 13,-
USK: ab 12 | 25.07.2008

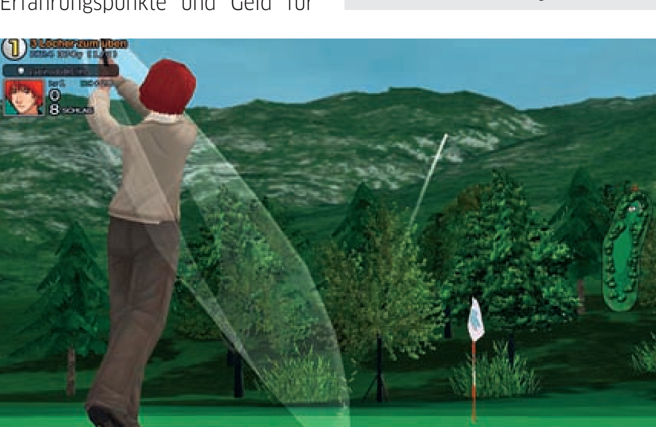


# Shot Online

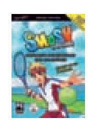
Shot Online ist als Online-Arcade-Spiel angelegt. Sie erstellen sich ein Online-Konto und golfen dann los. Zunächst suchen Sie sich einen von sechs Charakteren aus und absolvieren ein kurzes Tutorial. Mehr ist auch nicht nötig, da die Spielmechanik äußerst simpel gehalten ist. Kernpunkt des Titels ist das Online-Match gegen bis zu drei andere Spieler, bei dem Sie um Erfahrungspunkte und Geld für weiteres Equipment spielen. Sowohl die veraltete Grafik als auch die nervende Hintergrundmusik trüben von der ersten Sekunde an den Spielspaß. (aw) ❑

**MANGELHAFT** Tiger Woods würde sich bei diesem Titel im Grabe umdrehen, wenn er denn schon tot wäre.

GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Gamigo Games | ca. € 15,-
USK: ohne Altersbeschränkung | 25.7.2008



**SCHWUNGVOLL** | Mit Charakteren, die vom Aussehen her einem Manga entsprungen sein können, ziehen Sie auf detailarme Golfparcours und versuchen, Ihre Gegner auszuspielen.



# Smash Online

Großes Tennis ist anders. Wie bei Shot online dreht sich auch in Smash online alles um den schnellen Arcade-Spaß im Netz. In kurzen Trainingseinheiten erlernen Sie zügig die wichtigsten Schlagkombinationen, um danach im Multiplayerduell im Einzel oder Doppel mit den anderen Spielern mithalten zu können. Schade: Die Bewegungsabläufe auf dem Platz sind unrund, die Figuren ausdruckslos. Musik und Grafik wetteifern um Belanglosigkeit. Das Aufleveln des eigenen Spielers und der Erwerb neuer Ausrüstungen motivieren leider nur kurzfristig. (kum) ❑

**MANGELHAFT** Langweiliges Online-Sportspiel ohne echte Glanzpunkte.

GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Gamigo Games | ca. € 13,-
USK: ohne Altersbeschränkungen | 25.7.2008



**GEMISCHTES DOPPEL** | Auf tristen Plätzen treten Sie zumeist im Doppel gegen die anderen Spieler an. Die Animationen der detailarmen Spielfiguren sind hakelig und trüben den Spielspaß.




BALLERN HALT | Am Ende jedes Levels wartet ein mehr oder weniger mächtiger Endgegner. Meist reicht es aus, diesen mit zielsuchenden Raketen einzudecken und seinem Feuer auszuweichen.



## Xyanide: Resurrection

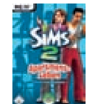
Völlig interaktive 3D-Levels in Filmqualität verspricht die Packungsrückseite. Na ja. Mehr als ein simpler Scroll-Shooter ist Xyanide kaum. Wie in unzähligen anderen Titeln dieser Marke ballern Sie sich mit Ihrem aufrüstbaren Raumschiff durch Myriaden ankommender Gegner. Am Ende wartet Herr Endgegner, das war es auch schon. Zwar können Sie sich – Achtung, 3D-Feature! – auch um die eigene Achse drehen, um Feinde hinter Ihnen wegzupusten. Oder mit gedrückter Maustaste zielgelenkte Raketen abfeuern. Spaß macht's trotzdem nur fünf Minuten lang. (rh) ❑

**MANGELHAFT** Schlichte Grafik, kaum Herausforderung. Ballern und Ausweichen, mehr ist da nicht.

GENRE: Action-Spiel
PUBLISHER: Atari | ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren | 28.8.2008




ZUM ABSCHALTEN | Wie bei Die Sims üblich, erfreuen Sie sich auch in Apartment-Leben am Alltag Ihrer Schützlinge.



## Die Sims 2: Apartment-Leben

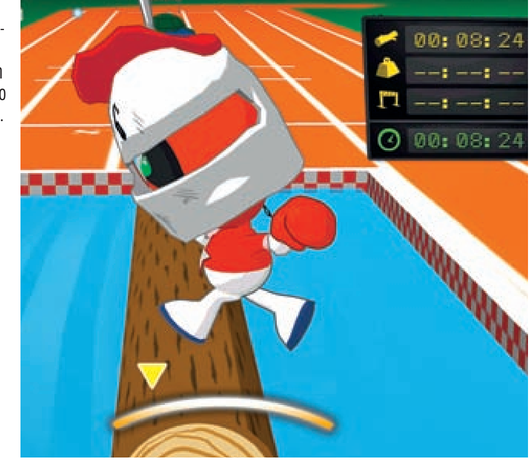
Partys feiern, verreisen und Haustiere stubenrein kriegen – wofür braucht man ein reales Leben, wenn es die Sims gibt? Jetzt ziehen Sie in ein Apartment. Die Devise lautet also Miete zahlen, Lärm vermeiden und immer nett zu den Nachbarn sein. Realistisch! Holen Sie sich einen Mitbewohner ins Haus, zahlt dieser einen Teil der Miete, lässt sich aber nicht steuern. Wer es komplexer mag, zieht direkt mit vier Familien ein und beobachtet das soziale Treiben. Als Schmankerl gibt es jetzt auch Hexen in der Nachbarschaft, deren magischen Zirkeln Sie beitreten können. (aw) ❑

**GUT** Viele kleine Neuerungen erfreuen den Sim-Liebhaber. Trotzdem ist der hohe Verkaufspreis übertrieben.

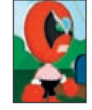
GENRE: Aufbaustrategie
PUBLISHER: Electronic Arts | ca. € 30,-
USK: ohne Altersbeschränkung | 28.8.2008




▲ KLASSISCH | Das Interface ist sehr handlich, immerhin muss das Spiel auch mit dem Controller der Nintendo Wii gut bedienbar sein. Das erklärt aber nicht, warum die Dialoge anstrengend und die Rätsel zu simpel sind.




▶ BESCHÄFTIGUNG | Banale Minispiele wie dieses hier fand man bereits in den Sam & Max-Episoden. Unterhaltsam sind sie nicht, sorgen aber für ein bisschen Abwechslung in der zwei bis drei Stunden umfassenden Spielzeit.



## Strong Bad's Cool Game for Attractive People

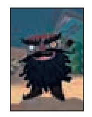
Sagt Ihnen Homestar Runner etwas? Nein? Das ist ein Internet-Comic im Flash-Format. Ein populärer. Ob zu Recht, das sei dahingestellt, denn der Humor ist bestenfalls gewöhnungsbedürftig. Da werden in kurzen, teils mies gezeichneten Clips Geschichten erzählt, die eigentlich keiner Erzählung bedürfen. Belanglose Episödchen, die von dem treudoofen Athleten Homestar handeln oder von The Cheat, einem knuddeligen Pikachu-Verschnitt, der sich nur über Quietschlaute verständigt. Die populärste Figur der Web-Comics ist aber Strong Bad – ein streitsüchtiger Kerl, der sich die Zeit damit vertreibt, Leserbriefe zynisch zu beantworten und zwischendurch über uralte Computerspiele zu sinnieren. Diesem Charakter widmen seine Erfinder ein eigenes Adventure im Episoden-Format – entwickelt von Telltale Games, den Schöpfern der großartigen Sam & Max-Abenteuer.

Das klassische Adventure erscheint parallel für PC und Nintendo Wii, daher ist die Steuerung besonders einfach. Das rechtfertigt jedoch nicht den arg oberflächlichen Spielablauf voller Rätsel, die selbst Einsteiger unterfordern. Das ließe sich noch verschmerzen, wären die Charaktere – getreu der Vorlage – nicht so nervig. Sämtliche Sprecher gehen bemüht ans Werk, killen mit ihrem anstrengenden Gequatsche aber zielstrebig jeden Anflug von Humor. Auch der Grafikstil, brav im Look der Flash-Filme gehalten, sieht einfach nicht gut aus. Telltale-typisch gibt's auch mal mehrere Minispiele, die aber nur Fans der Vorlage Unterhaltung bieten.

Homestar Ruiner, die erste von fünf Episoden, bekommen Sie über www.telltalegames.com/store als englische Downloadversion. (fs) ❑

**AUSREICHEND** Schlappes Episoden-Adventure mit anstrengendem Humor.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Telltale Games | ca. € 7,-
USK: Nicht geprüft | 11.8.2008



# American McGee's Grimm




Das Action-Spiel **Alice** machte ihn berühmt: Spiel-Designer American McGee, der seinen guten Ruf später mit Machwerken wie **Bad Day L.A.** ruinierte. Sein neues Projekt **American McGee's Grimm** setzt diesen Trend fort. Es ist ein Episodenspiel, 24 Folgen mit jeweils 30 Spielminuten umfassend. Der Name verrät es: Die Märchen der Gebrüder Grimm werden durch den Kakao gezogen. Wir spielten die ersten drei der wöchentlich erscheinenden Episoden – und sind vom Spielablauf enttäuscht. In Gestalt eines bösen Männleins rennt man durch winzige, optisch langweilige Levels und verbreitet Schmutz und Ekel: Wände verzerren sich, Pflanzen mutieren in bedrohliche Ranken, der Himmel kippt ins Schwarze – das geschieht automatisch im kleinen Radius um den Spieler herum und sieht cool aus, wird aber schnell öde. Von alleine beginnt der „Held" zu pinkeln, sein Urinstrahl dient als Zielhilfe für Sprünge. Grober Unfug also, weder lustig noch spielerisch relevant.

**Grimm** erscheint auf der Online-Plattform Gametap und ist derzeit den US-Kunden vorbehalten. Käufer aus Europa haben nur Zugriff auf die erste Episode **A Boy Learns What Fear Is** – die ist immerhin gratis. Sie finden das Spiel auf www.gametap.com/grimm. (fs) ❑

**AUSREICHEND** Stumpfes Episodengehopse ohne Witz, Finesse oder Charme

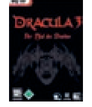
GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Gametap | Gratis (Episode 1)
USK: Nicht geprüft | 31.7.2008




**FORTSCHRITT** | Je mehr seiner Umgebung der Spieler verpestet, desto höher steigt sein „Stink-Level". Auf höheren Stufen vergrößert sich sein Wirkungsradius, er verschmutzt dann auch Menschen und Tiere.




**UNSCHÖN** | Trotz **Unreal**-Engine 3 ist die Grafik sehr detailarm. Immerhin, der Stil passt zum groben Spielkonzept. Trotz guter Sprecher eher nervig: Zwischensequenzen wie diese sind viel zu lang.



# Dracula 3 – Der Pfad des Drachen

Magisches Siebenbürgen – besser bekannt unter dem Namen Transsilvanien. Den jungen Priester Arno Moriani verschlägt es im Jahr 1919 – kurz nach dem Ersten Weltkrieg – genau in diese unheimliche Ecke der Welt.

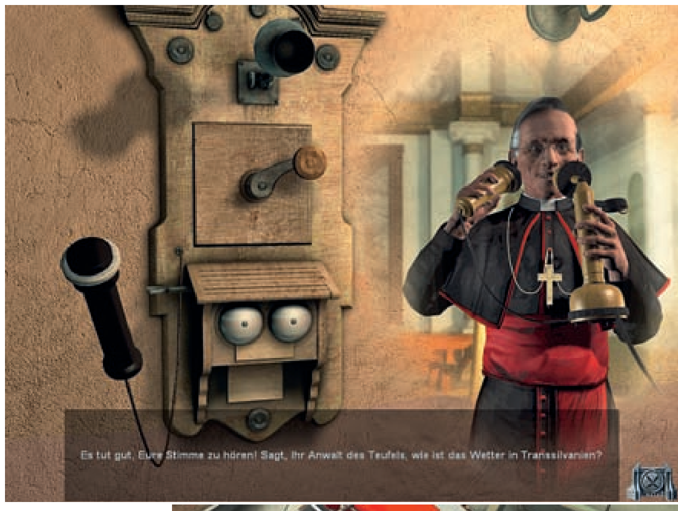
Nachdem die geistliche Medizinerin Martha unter mysteriösen Umständen zu Tode gekommen ist, soll er klären, ob diese nun die Heiligsprechung verdient. Hierzu spricht er mit Bewohnern des Dorfes Vladoviste. Schnell erkennt er, dass seine Nachforschungen ihn zum berühmten Graf Dracula führen. Soweit die fernsehabendtaugliche Story.

Fans der **Myst**-Reihe sehen auf den ersten Blick, dass **Dracula 3** auf den gleichen Pfaden wandelt. Sie klicken sich durch gerenderte Szenarien und erleben alles aus der drehbaren Ego-Perspektive. Die optische Qualität schwankt stark: Hübsch animierte Charaktere stellen den Gegenpol zu langweiligen Überbrückungspassagen dar. Hauptszenarien erfreuen dagegen meist durch viel Liebe zum Detail. Auch die Synchronsprecher unterscheiden sich in ihrer Qualität. Glanzlicht der Riege bleibt durchweg der sympathische Arno. Kern eines jeden Adventures sind jedoch die Rätsel.

Und hier scheiden sich die Geister: Am Anfang des Spiels haben Sie noch das Gefühl, echte Nachforschungen anzustellen. Bei Problemen nimmt Sie das Spiel aber schnell an die Hand – entweder in Form von Arnos Kommentaren oder durch das etwas unübersichtliche Missions-Logbuch. Rätsel-Veteranen, die gern an echten Kopfnüssen knabbern, fühlen sich latent unterfordert. Trotzdem schafft es das Spiel, eine gelungene Atmosphäre aufzubauen. (aw) ❑

**BEFRIEDIGEND** Hobby-Detektive mit einem **Akte X**-Faible fühlen sich wohl. Adventure-Profis sind unterfordert.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Peter Games | ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren | 15.8.2008




▲ **FERNGESPRÄCH** | Um den Stand seiner Ermittlungen weiterzugeben, telefoniert Arno oft mit dem Vatikan. Auch müssen Polizei, der Dorfpriester und andere Personen angerufen werden, um an weitere Hinweise zu gelangen.



▶ **ABZAPFEN** | Die Dorfärztin bittet Arno, sich selbst Blut abzunehmen, da sie andernorts benötigt wird. Arno kommentiert den gesamten Vorgang, sodass auch Spieler ohne medizinische Kenntnisse nicht verzweifeln.

DIVERSE GENRES
# Budget-Tests
mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

## SCHNÄPPCHEN DES MONATS

AUFBAU-STRATEGIE



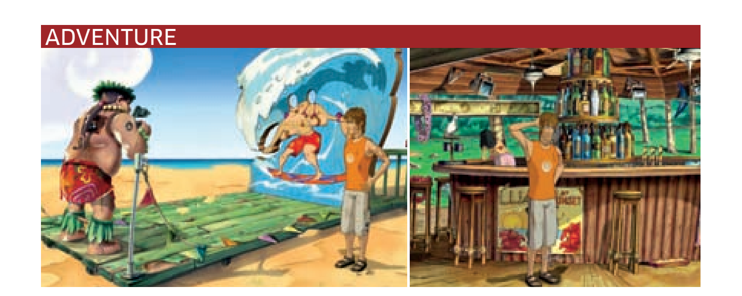
### Die Siedler 2: Die nächste Generation Gold

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 10/06

Das Hauptspiel plus Wikinger-Add-on sorgen für wuseligen Spielspaß zum kleinen Preis. Ohne spektakuläre Action bestreiten Sie zahlreiche Szenarien, erbauen große Städte und bringen die Wirtschaft in Schwung. Auch nach 12 Jahren macht das bewährte Gameplay, bei dem es darauf ankommt mit einer Kombination aus Wegen und Gebäuden Portale auf den Karten zu erreichen, noch viel Freude. Langweilig: Die verschiedenen Völker sind spielerisch identisch und auf Dauer erweist sich die Kampagne als eintönig. Doch mit den Wikingern kommt mehr Abwechslung in die Geschichte. (em)

RONDOMEDIA | 28.5.2008
USK: Ab 6 Jahren
**82**

ADVENTURE



### Runaway 2: The Dream of the Turtle

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/07

Bei diesem Adventure schlüpfen Sie in die Sandalen von Brian Basco und suchen auf einer idyllischen Insel nach Ihrer Freundin Gina. Dabei steht Ihnen ein Schwung frischer Charaktere zur Seite, die mit viel Witz und Charme für eine gelungene Atmosphäre sorgen. Optisch ist der Comic-Look ein wahrer Genuss. Dennoch hat Runaway 2 entscheidende Schwächen: Die Rätsel sind teilweise zum Wegrennen. Hier gibt es so viel Logik wie Ostereier zu Weihnachten. Und durch das starre Dialogsystem steigt der Frustfaktor weiter. Insgesamt nicht empfehlenswert für leicht reizbare Spieler. (em)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.8.2008
USK: Ab 12 Jahren
**76**

ECHTZEIT-STRATEGIE





### Worldshift

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 07/08

Ganz rund läuft Worldshift nicht: Der Schwierigkeitsgrad ist unausgewogen und vielen Spielern geht schnell die Motivationspuste aus. Die Kampagne, mit der Sie nach und nach Koop-Karten freischalten, erweist sich als zäh und die Bosskämpfe sind zu hart. Der Deathmatch-Part (PvP) motiviert mehr, hält aber nicht dauerhaft bei der Stange. Das Kernstück, der kooperative Teil (PvE), in dem Sie mit Freunden gegen Bosse antreten, überfordert Anfänger. Trotzdem: Worldshift ist innovativ (zum Beispiel: kein Basisbau) und die Entwickler arbeiten weiterhin an Verbesserungen. (web)

RTL GAMES | ENDE AUGUST 2008
USK: Ab 12 Jahren
**70**

RENNSPIEL

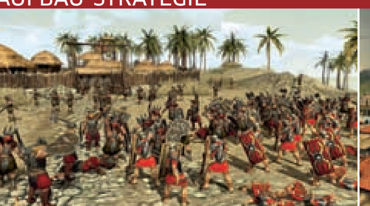
### Race 07

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 11/07

Nicht nur Möbel kommen aus Schweden. Seitdem das Team von Simbin an Rennsportsimulationen werkelt, entwickeln sich deren Titel zu echten Exportschlagern. Mit Race 07 haben die Programmierer den Spagat versucht, Realismus und Einsteigerfreundlichkeit zu kombinieren. Das Ergebnis kann sich trotz der etwas tristen Streckendetails sehen lassen. Der frei einstellbare Schwierigkeitsgrad und die äußerst präzise Steuerung machen das Spiel auch für Neulinge des Genres zugänglich. Negativ: Ein Karrieremodus fehlt gänzlich und die Meisterschaft motiviert nicht langfristig. (kum)

ATARI | 24.7.2008
USK: ohne Altersbeschränkung
**80**

AUFBAU-STRATEGIE





### Imperium Romanum

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 04/08

Die Spieler äußerten gezielte Kritik an Die Römer und schon macht man es im Nachfolger besser: Imperium Romanum bietet das typische Städtlebauer-Szenario, wie man es schon aus Die Siedler kennt, eingebettet in das Sandaletten-Zeitalter. Die umfangreiche historische Kampagne lässt keinen Leerlauf aufkommen. Perfekt sieht dennoch anders aus: Der Handels-, sowie Militärteil motivieren kaum und einige zufällige Ereignisse, die Sie aufdecken müssen, können zum falschen Zeitpunkt zum unabwendbaren Spielende führen – da hilft nur mehrmals probieren. Frustrierend! (aw)

KALYPSO | 17.6.2008
USK: Ab 6 Jahren
**77**

ProSieben
STAR★FORCE

Karaok-iiih!

# Singing Bee



Die unfairste Musikshow der Welt. Schlecht singen, hoch gewinnen!

20:15 **ab Dienstag** 9.9.

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

ProSieben.de

# Browsergames

Der Nischenmarkt Internet-Spielchen wird erwachsen. Unter der Masse an Browsergames finden sich immer mehr echte Perlen. Wir haben für Sie vier Vertreter genauer unter die Lupe genommen.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



**STREITGESPRÄCH** | Die Kämpfe in **The Witcher: Versus** sind wunderbar animiert und finden vor wechselnden Hintergründen statt.



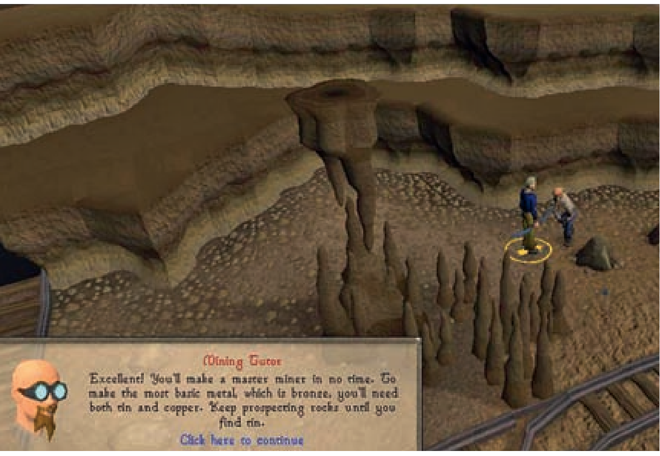

## Runescape

Runescape gehört zu den bekannteren Vertretern des Genres. Die Urversion stammt aus dem Jahre 1998, 2001 kam dann noch eine kostenpflichtige Version hinzu. Wer knapp bei Kasse ist, kann aber weiterhin die Gratisvariante spielen. Rollenspieltypisch beginnt alles mit einer recht übersichtlichen Charaktergenerierung. Danach landet Ihr Avatar in einem düsteren Keller, in dem ein Ritter gegen einen Drachen kämpft. Die Anweisungen des edlen Rittersmanns führen Sie durch die ersten Tutorial-Quests. So lernen Sie, dass Magie über Runen funktioniert, für jede Waffe verschiedene Kampfeinstellungen existieren, WoW-ähnliche Buffs durch Gebete ausgelöst werden und Sie Erfahrungspunkte auch erhalten, indem Sie die Gebeine von besiegten Gegnern begraben. Auch sonst ist alles enthalten, was ein ordentliches Rollenspiel ausmacht: viele Nichtspielercharaktere, eine riesige Anzahl an Quests sowie Fähigkeiten und Gegenstände. Runescape ist dabei einfach zu bedienen, fast jede Aktion lässt sich durch einen Linksklick ausführen. Die Fantasywelt ist ansehnlich gestaltet und mittlerweile auch mit reichlich Spielern belebt. Bei schwächeren Verbindungen ruckelt Runescape aber des Öfteren. Dafür erleben Sie während des Spielverlaufs sogar kleine Zwischensequenzen und stoßen auf allerlei witzige Merkwürdigkeiten wie Orgel spielende Skeletthände und unfreundliche Bäume. (cs) ❑

**GUT** Riesige Spielwelt mit allem, was ein Rollenspiel braucht. Sicherlich eines der besseren Browser-MMORPGs.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Jagex
HOMEPAGE: www.runescape.de

**Folgekosten:** Die Basisversion ist kostenlos. Eine Mitgliedschaft, die mehr Bereiche der Fantasywelt zugänglich macht und einige Extras bereithält, ist ab 4,99 Euro pro Monat zu bekommen. Der Preis ist abhängig von den gebuchten Monaten und der Zahlungsart (Paypal, Kreditkarte).




**HÖHLENBEWOHNER** | Von sogenannten Tutoren lernen Sie neue Fähigkeiten. Hier bringt uns ein Minenarbeiter bei, wie wir Erz aus dem rohen Fels hauen können.




## The Witcher: Versus

Lange hat CD Projekt daran gefeilt und die Veröffentlichung wurde mehrmals verschoben, bis **The Witcher: Versus** das Licht der Internet-Welt erblickte. Unser Test zeigt: Das Warten hat sich gelohnt. **Versus** ist kein schnell hingezimmertes Promo-Spielchen. Vielmehr versteckt sich hinter der schwarz umrandeten Homepage ein ausgeklügeltes Regelwerk und – was noch viel wichtiger ist – ein schnell zugängliches Browser-Spiel. Sie wählen zunächst eine der drei Klassen Hexer, Zauberin und Frightener. Aus einer Liste, die alle Spieler mit Klasse und Stärke aufzeigt, wählen Sie einen Gegner. Dann legen Sie eine Reihenfolge von Angriffen fest, die sich in vier Kategorien gliedern. Starke, schnelle, magische und Spezial-Attacken stehen zur Verfügung. Genauso verfahren Sie mit einer Serie von Defensiv-Aktionen. Die so zusammengestellte Herausforderung wird dann an den jeweiligen Spieler gesandt, der annehmen oder ablehnen kann. Verteidigungsmanöver gegen starke Angriffe sind nutzlos gegen schnelle Attacken. So ergibt sich ein Stein-Schere-Papier-System. Das beruht zwar zu einem großen Teil auf Glück, bleibt aber trotzdem spaßig, da die Handhabung sehr einfach ist. Taktisch wird es erst dann, wenn Sie wissen, mit wem Sie es zu tun haben, und Attacke und Verteidigung auf die Strategie des Gegners abstimmen können. Für jeden Sieg bekommen Sie Erfahrungspunkte und Gold. Erstere geben Sie für neue Fähigkeiten aus, während Sie mit der Währung Bücher, Schriftrollen und Ringe kaufen, die Ihre Kampfstärke noch verbessern. (cs) ❑

**SEHR GUT** Motivierendes und schnell zugängliches Browser-Spiel mit dem düsteren Stil des Rollenspiel-Vorbildes. Unbedingt ausprobieren!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: CD Projekt
HOMEPAGE: http://versus.thewitcher.com

**Folgekosten:** The Witcher: Versus ist komplett kostenlos. Auch Mikro-Transaktionen, also Kleinstbeträge für Items oder dergleichen, sind nicht vorgesehen.




**LOBBYARBEIT** | In einem übersichtlichen Menü bekommen Sie mögliche Gegner und ausstehende Partien präsentiert – und natürlich die Option, den Kampf zu beginnen.




# Drakensang – Verschwörung in Ferdok

Passend zum Start von **Das Schwarze Auge: Drakensang** hat Chromatix ein nettes kleines Browser-Spiel namens **Verschwörung in Ferdok** veröffentlicht. Das Spielprinzip hält sich eng an die Stift-und-Papier-Vorlage. Zunächst erstellen Sie aus den vorgegebenen Klassen einen eigenen Helden. Dann landen Sie auch schon prompt in einer Textwüste. Denn wie bei den Original-Solo-Abenteuern besteht ein großer Teil des Spiels darin, Beschreibungen zu lesen. Aufgrund dieser treffen Sie dann anschließend Entscheidungen wie „Ich untersuche den Kistenstapel" oder „Ich ziehe meine Waffe". Kommt es zum Kampf, wird rundenweise gewürfelt, um über Erfolg oder Misserfolg von Attacke und Parade zu entscheiden. Ebenso geht man im Spiel bei speziellen Aktionen wie dem Überreden von Nichtspielercharakteren vor. Das Schicksal dieses Browser-Spiels ist dem der **DSA**-Solo-Bücher ähnlich: Das Pen-and-Paper-Rollenspiel macht mit ein paar Kollegen riesigen Spaß, alleine fühlt es sich eher an, als würde man ein Buch lesen. Trotzdem: Die Geschichte ist gut geschrieben und die Regeln detailgetreu umgesetzt. Wer mit **Das Schwarze Auge** auch alleine Spaß hatte, wird hier ein Stündchen gut unterhalten. Dumm nur, dass die Geschichte jäh abbricht und der zweite Teil kostenpflichtig ist. (cs) ❑

**BEFRIEDIGEND** Genaues Regelwerk und eine spannende Geschichte gehen im Textwust unter. Wer sich trotzdem durchkämpft, wird gut unterhalten.

**GENRE:** Rollenspiel
**PUBLISHER:** Chromatix
**HOMEPAGE:** www.dsa-games.de

**Folgekosten:** Der erste Teil dieser Spielereihe ist kostenlos. Wer wissen will, wie die Verschwörung in Ferdok schließlich aufgedeckt wird, muss die Fortsetzung für 3,99 Euro erwerben. Weitere Episoden sollen folgen.







▲ **CHARAKTERFRAGE |** Zunächst wählen Sie einen Helden für Ihre Abenteuer aus. Dabei stehen **DSA**-typische Klassen wie der Tulamidische Gaukler zur Verfügung.

◀ **TEXTWÜSTE |** Das ganze Abenteuer hindurch blicken Sie auf dieses Buch. Die schwarzen Pfeile zeigen Entscheidungsmöglichkeiten auf.




# Legend Online

Und noch ein Browser-Spiel zu einem PC-Rollenspiel. Diesmal ist das Internet-Abenteuer in der Welt von **Legend: Hand of God** angesiedelt. Mittlerweile haben sich bereits über 200.000 Spieler bei **Legend Online** eingeschrieben. Ihren Charakter können Sie in den vier Kategorien Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und Konstitution hochleveln. Dazu benötigen Sie sowohl Erfahrungspunkte als auch Gold. Beides sammeln Sie in Abenteuern, von denen Sie aber selbst nie etwas zu Gesicht bekommen. Sie wählen lediglich die jeweilige Quest und warten dann die angegebene Zeit ab, bis Ihr Held von seiner Unternehmung zurückkehrt. Währenddessen dürfen Sie ruhig offline gehen. **Legend Online** lässt sich so also auch bequem nebenbei spielen. Beim Händler kaufen Sie Ausrüstung und in den Stallungen ein Reittier, welches die Dauer der Abenteuer verkürzt. Wer Geld braucht, kann seinen Helden zudem harte Arbeit verrichten lassen. Die Grafiken sind hübsch gestaltet und treffen den düsteren Stil des großen PC-Bruders. (cs) ❑

**GUT** Typisches Browser-Spiel mit hübschen Grafiken und Gilden-Funktion. Eher was für nebenbei als für Profis.

**Folgekosten:** **Legend Online** ist kostenfrei. Wer schneller an Geld kommen will, kann sogenannte Blutsteine kaufen, mit denen teure Rüstungsstücke erworben werden. 125 Blutsteine kosten 9,99 Euro, 500 Blutsteine schlagen mit 24,99 Euro zu Buche.

**GENRE:** Rollenspiel
**PUBLISHER:** Gameforge
**HOMEPAGE:** http://s2.legend.de?




**IN ABWESENHEIT |** Von den Erlebnissen Ihres Helden bekommen Sie selbst nichts mit. Lediglich eine Zeitleiste zeigt an, wann das Abenteuer vorbei ist.




**BLUT FÜR GELD |** Über Paypal oder Kreditkarte kaufen Sie Blutsteine, die im Spiel gegen besonders mächtige Ausrüstungsgegenstände eingetauscht werden.

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

# Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

**Dabei gelten einige Regeln.** Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

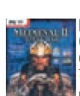
Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

**Die Ruhmeshalle** „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 112). ❑

## Strategiespiele




**Schlacht um Mittelerde 2**
Missionsdesign und Geschichte auf Referenzniveau in Tolkiens Fantasyreich.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,- — **91**
USK: Ab 12 Jahren



**Medieval 2: Total War**
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 20,- — **88**
USK: Ab 12 Jahren



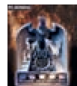
**Star Wars: Empire at War**
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision Blizzard I Ca. € 10,- — **91**
USK: Ab 12 Jahren



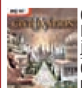
**Paraworld**
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,- — **88**
USK: Ab 12 Jahren



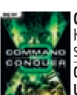
**Company of Heroes**
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,- — **90**
USK: Ab 16 Jahren



**Rush for Berlin**
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 10,- — **87**
USK: Ab 16 Jahren



**Civilization 4**
Forschen, tüfteln, kämpfen: Sid Meiers jüngster Streich motiviert über Monate.
01/06 I 2k Games I Ca. € 10,- — **90**
USK: Ab 6 Jahren



**C&C 3: Tiberium Wars**
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,- — **85**
USK: Ab 16 Jahren



**Age of Empires 3**
Wunderschöne Grafik, viele Völker und Ideen, die Story enttäuscht aber etwas.
12/05 I Microsoft I Ca. € 20,- — **89**
USK: Ab 12 Jahren



**Dawn of War: Dark Crusade**
Überzeugend: Eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 20,- — **85**
USK: Ab 16 Jahren

## Aufbauspiele & WiSims



**Anno 1701**
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 35,- — **86**
USK: Ab 6 Jahren



**Caesar 4**
Komplexe, aber sehr zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 15,- — **81**
USK: Ab 12 Jahren



**Fußball Manager 07**
Dank Patches der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,- — **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

**X3: Reunion**
Nach zähem Einstieg macht die Gründung eines Weltraumimperiums enormen Spaß.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 10,- — **80**
USK: Ab 12 Jahren



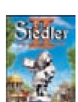
**The Movies**
Solide WiSim mit der grandiosen Möglichkeit, eigene Filme zu drehen.
01/06 I Activision I Ca. € 10,- — **86**
USK: Ab 12 Jahren

**Tycoon City New York**
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 I Atari I Ca. € 10,- — **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung




**Black & White 2**
Guter oder böser Gott? Motivierender Aufbau-Part, Schwächen beim Strategie-Teil.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,- — **85**
USK: Ab 12 Jahren

**Die Gilde 2 (V. 1.20)**
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 25,- — **78**
USK: Ohne Altersbeschränkung



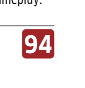

**Die Siedler 2: Die nächste Generation**
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,- — **82**
USK: Ab 6 Jahren

**Eishockey Manager 2007**
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 25,- — **78**
USK: Ohne Altersbeschränkung

## Einzelspieler-Shooter

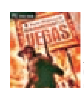


**Crysis**
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 45,- — **94**
USK: Keine Jugendfreigabe

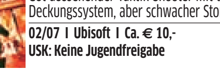


**Half-Life 2: Episode Two**
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,- — **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

**Bioshock**
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 25,- — **93**
USK: Keine Jugendfreigabe



**Rainbow Six: Vegas**
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,- — **87**
USK: Keine Jugendfreigabe



**Call of Duty 4: Modern Warfare**
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision Blizzard I Ca. € 40,- — **92**
USK: Keine Jugendfreigabe



**Prey**
Kurzes, aufwühlendes Spektakel, das mit tollen Schwerkrafträtseln überrascht.
09/06 I Take 2 I Ca. € 15,- — **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

**Call of Duty 2**
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 I Activision Blizzard I Ca. € 10,- — **91**
USK: Keine Jugendfreigabe



**Half-Life 2: Episode One**
Ein Mix der besten Elemente von **Half-Life 2**: spannend, jedoch ohne Überraschungen.
07/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,- — **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 17,- — **90**
USK: Keine Jugendfreigabe



**F.E.A.R. (dt.)**
Adrenalin in anspruchsvollen Schießereien, Angstschweiß in Gruselabschnitten.
11/05 I Vivendi Universal I Ca. € 15,- — **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

## Mehrspieler-Shooter



**Counter-Strike Source**
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,- — **92**
USK: Ab 16 Jahren



**Enemy Territory: Quake Wars**
Nach etwas Eingewöhnung offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision Blizzard I Ca. € 30,- — **85**
USK: Ab 16 Jahren



**Unreal Tournament 3**
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 27,- — **91**
USK: Ab 16 Jahren



**Joint Operations: Typhoon Rising**
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,- — **85**
USK: Ab 16 Jahren



**Battlefield 2**
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,- — **91**
USK: Ab 16 Jahren




**Team Fortress 2**
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,- — **84**
USK: Keine Jugendfreigabe



**Unreal Tournament 2004 (dt.)**
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,- — **89**
USK: Ab 16 Jahren

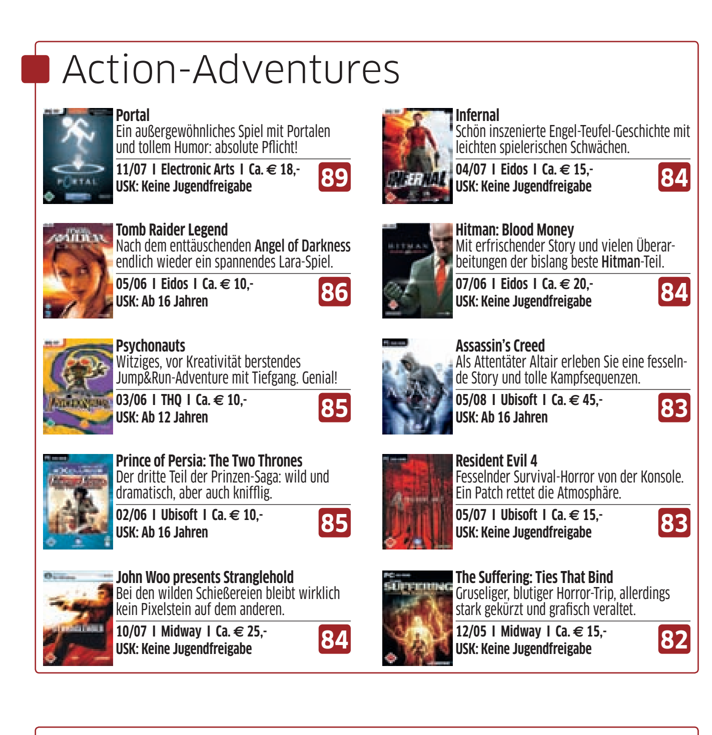
**Red Orchestra**
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,- — **83**
USK: Ab 16 Jahren

**Battlefield 2142 (V. 1.2)**
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,- — **87**
USK: Ab 16 Jahren



**Star Wars: Battlefront 2**
Schnelle Gefechte und schöne Atmosphäre. Raumschlachten und spielbare Helden.
01/06 I Activision Blizzard I Ca. € 10,- — **83**
USK: Ab 16 Jahren

# Action-Adventures



**Portal**
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

**Infernal**
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

**Tomb Raider Legend**
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
86

**Hitman: Blood Money**
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste Hitman-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

**Psychonauts**
Witziges, vor Kreativität berstendes Jump&Run-Adventure mit Tiefgang. Genial!
03/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

**Assassin's Creed**
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
83

**Prince of Persia: The Two Thrones**
Der dritte Teil der Prinzen-Saga: wild und dramatisch, aber auch knifflig.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

**Resident Evil 4**
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

**John Woo presents Stranglehold**
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

**The Suffering: Ties That Bind**
Gruseliger, blutiger Horror-Trip, allerdings stark gekürzt und grafisch veraltet.
12/05 | Midway | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
82

# Rollenspiele & Action-Rollenspiele



**The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)**
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
89

**Jade Empire: Special Edition**
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
84

NEUZUGANG
**The Witcher Enhanced Edition**
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

**The Fall Reloaded**
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

**Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)**
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
87

**Two Worlds**
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
82

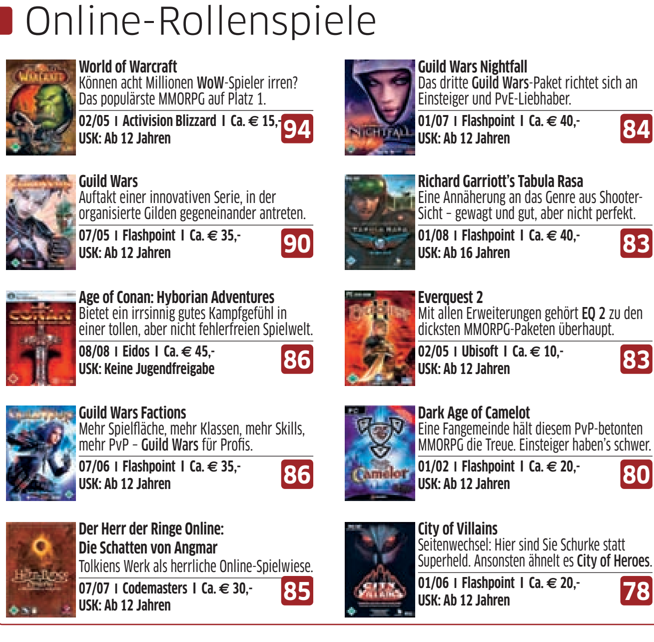
**Mass Effect**
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
85

**Das Schwarze Auge: Drakensang**
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
81

**Titan Quest**
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

**Gothic 3 (1.12)**
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fan-Patches schaffen Abhilfe.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,-
USK: Ab 12 Jahren
81

# Online-Rollenspiele



**World of Warcraft**
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision Blizzard | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
94

**Guild Wars Nightfall**
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84

**Guild Wars**
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
90

**Richard Garriott's Tabula Rasa**
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
83

**Age of Conan: Hyborian Adventures**
Bietet ein irrsinnig gutes Kampfgefühl in einer tollen, aber nicht fehlerfreien Spielwelt.
08/08 | Eidos | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

**Everquest 2**
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

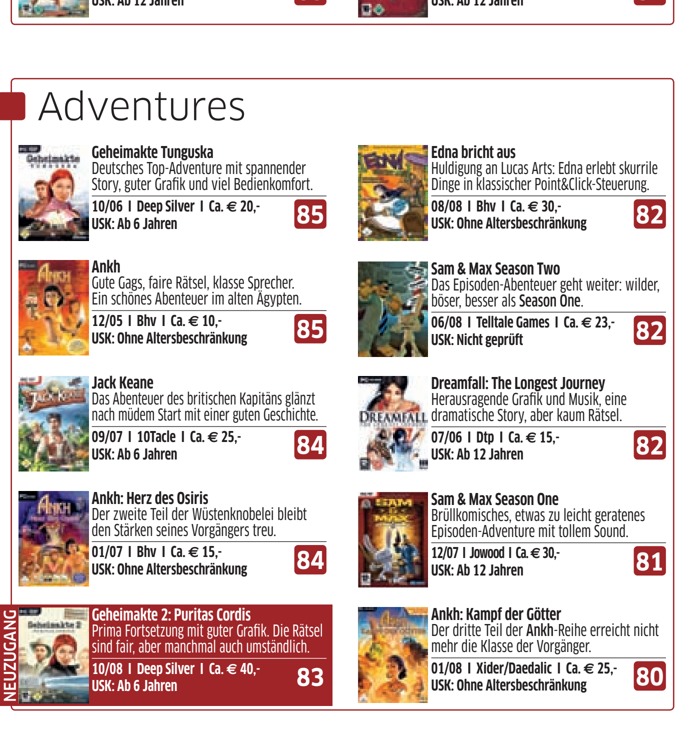
**Guild Wars Factions**
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
86

**Dark Age of Camelot**
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80

**Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar**
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
85

**City of Villains**
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
78

# Adventures



**Geheimakte Tunguska**
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
85

**Edna bricht aus**
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

**Ankh**
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher. Ein schönes Abenteuer im alten Ägypten.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
85

**Sam & Max Season Two**
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,-
USK: Nicht geprüft
82

**Jack Keane**
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
84

**Dreamfall: The Longest Journey**
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
82

**Ankh: Herz des Osiris**
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

**Sam & Max Season One**
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81

NEUZUGANG
**Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
83

**Ankh: Kampf der Götter**
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

# Sportspiele



**Pro Evolution Soccer 8**
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

**RTL Skispringen 2007**
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

**NBA Live 07**
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

**FIFA 07**
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

**NHL 07**
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

**32nd America's Cup**
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

**Madden NFL 07**
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

**Ski Alpin Racing 2007**
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

**Tiger Woods PGA Tour 07**
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

**Top Spin 2**
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

# Rennspiele



**Need for Speed Most Wanted**
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
90

**Race Driver: Grid**
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
86

**DTM Race Driver 3**
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

**Race: The WTCC-Game**
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

**GT Legends**
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

**Xpand Rally Xtreme**
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

**Colin McRae Dirt**
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

**Flat Out 2**
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

**GTR 2**
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87

**World Racing 2**
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
83

# Best of PC Games

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

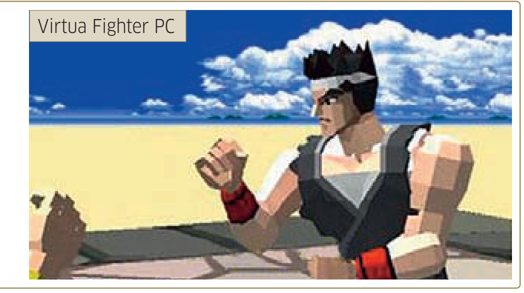
| Titel | Genre | Hersteller | Ausgabe | Kommentar |
|---|---|---|---|---|
| **Age of Empires** | Strategiespiel | Ensemble Studios | 11/97 | Der Beginn einer grandiosen Echtzeitstrategie-Serie. |
| **Anno 1602** | Aufbauspiel | Max-Design | 05/98 | Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**. |
| **Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn** | Rollenspiel | Bioware | 11/00 | Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt. |
| **Battlefield 1942** | Mehrspieler-Shooter | Dice | 11/02 | Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe. |
| **C&C: Der Tiberiumkonflikt** | Strategiespiel | Westwood | 09/95 | **Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre. |
| **Civilization 2** | Aufbauspiel | Microprose | 05/96 | Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!" |
| **Counter-Strike (dt.)** | Mehrspieler-Shooter | Valve | 02/01 | Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter. |
| **Dark Project: Der Meisterdieb** | Taktik-Shooter | Looking Glass Studios | 02/99 | Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter. |
| **Day of the Tentacle** | Adventure | Lucas Arts | 10/93 | Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum. |
| **Deus Ex** | Taktik-Shooter | Ion Storm | 08/00 | Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe. |
| **Diablo** | Action-Rollenspiel | Activision Blizzard | 02/97 | Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre. |
| **Diablo 2** | Action-Rollenspiel | Activision Blizzard | 09/00 | Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen. |
| **Die Siedler 2** | Aufbauspiel | Blue Byte | 06/96 | Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars. |
| **Die Sims** | Aufbauspiel | Maxis | 10/00 | Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel. |
| **Die Sims 2** | Aufbauspiel | Maxis | 10/04 | Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen. |
| **Far Cry (dt.)** | Ego-Shooter | Crytek | 05/04 | Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch. |
| ▶ **Gothic** | Rollenspiel | Jowood | 04/01 | Der namenlose Held wurde schnell zur Kultfigur für deutsche Rollenspieler. |
| **GTA Vice City** | Action-Adventure | Rockstar North | 07/03 | Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller. |
| **Half-Life (dt.)** | Ego-Shooter | Valve | 12/98 | Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend. |
| **Half-Life 2** | Ego-Shooter | Valve | 12/04 | Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine. |
| **Need for Speed Underground** | Rennspiel | EA Black Box | 01/05 | Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch. |
| **Rebel Assault** | Actionspiel | Lucas Arts | 01/94 | Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken. |
| **Sim City 2000** | Aufbauspiel | Maxis | 03/94 | Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur. |
| **Starcraft** | Strategiespiel | Activision Blizzard | 06/98 | Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport. |
| **Star Wars: Jedi Knight** | Ego-Shooter | Raven Software | 12/97 | Lichtschwertduelle und actionreiche Shooter-Abschnitte boten **Star Wars**-Flair pur. |
| **System Shock** | Taktik-Shooter | Looking Glass | 11/94 | Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert. |
| **Tomb Raider** | Action-Adventure | Core Design | 01/97 | Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder. |
| **Warcraft 2: Tides of Darkness** | Strategiespiel | Activision Blizzard | 02/96 | Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz. |
| **Warcraft 3: Reign of Chaos** | Strategiespiel | Activision Blizzard | 08/02 | Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten. |
| **Wing Commander 3: Heart of the Tiger** | Weltraum-Shooter | Origin | 02/95 | Mark Hamill (Luke Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen. |
| **World of Warcraft** | Online-Rollenspiel | Activision Blizzard | 07/05 | Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig. |
| **X-Wing** | Weltraum-Shooter | Lucas Arts | 05/93 | Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen. |

## IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

**Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.**

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir das Prügelspiel **Virtua Fighter PC** (PC Games 08/1996, Wertung: 93 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter **pcgames.de/go/bestofpcg**



Virtua Fighter PC

Deutschlands 1 Nummer Preis-Leistungs-Verhältnis




*Die selben Chipsets für einen besseren Preis*

##  - Sockel

**X48T-A** Support up to Core2Extreme / FSB 1600 / DDR3 / QoolTech II ATI CrossFireX / M.I.B. Overclocking ready / Gigabit LAN / RAID 169,99,-*

**P45T-A** Support up to Core2Extreme / FSB 1333MHz / eSATA / RAID Gigabit LAN / 8-Channel HD Sound / M.I.B. Overclocking ready 85,99,-*

**P43T-A2** Support Core2Duo & Core2Quad / FSB 1333MHz / PCI-e 2.0 Gigabit LAN / 6-Channel HD Sound 56,99,-*



**945 GCT-D +Atom 1.6GHz** DTX (Für alle ATX-Gehäuse geeignet) / 2x DDR2 10/100 LAN / RAID / VGA Onboard 59,99,-*

**G43T-M** Support Core2Duo & Core2Quad / FSB 1333MHz / DDR2 HDMI / 8-Channel HD Sound / PCI-e 2.0 / VGA Onboard 66,99,-*

**P35T-A** Support up to Core2Extreme / FSB 1333MHz / DDR2 / SATA II Gigabit LAN / 8-Channel HD Sound / Support Intel ViiV / VGA 54,99,-*

**G31T-A** Support Core2Dou & Core2Quad / FSB1333 / DDR2 800 10/100 LAN / PCI-e x16 / 6-Channel HD Sound / VGA Onboard 37,99,-*

**GF7100PVT-M3** Support Core2Duo & Core2Quad / 64Bit Support FSB 1333MHz / RAID / DVI Out / 8-Channel Sound Onboard 40,99,-*

**P4M900T-M2** Micro ATX / VIA Chipset / FSB 1066 / 10/100 LAN PCI-e / 2x DDR2 Slots / 6-Channel Sound 30,99,-*

**GF7050VT-M5** Support Core2Dou & Core2Quad / FSB1333MHz 10/100 LAN / 6-Channel HD Sound / PCI-e x16 / VGA Onboard 32,99,-*

**945GCT-M2** Core2Duo / FSB 1066 / PCI-e x16 / 10/100 LAN 6-Channel Sound / VGA Onboard 34,99,-*

## AMD - Sockel

**A780GM-A** AM2+ / Hybrid CrossFireX / DDR2 1066 Gigabit LAN / 8-Channel Sound / PCI-e 2.0 / VGA / HDMI 54,99,-*

**A780VM-M2** AM2+ Socket / AMD 780V + SB700 / PCI-e 2.0 / 4x DDR2 Slot / OC ready / VGA Onboard 49,99,-*

**A770M-A** AM2+ Socket / AMD770 + SB 600 Chipset/ Dual DDR2 800 / eSATA / Gigabit LAN / HT3.0 / PCI-e 2.0 37,99,-*

**A740GM-M** AM2+ Socket / AMD740G + SB700 / VGA / Dual DDR2 800 / Gigabit LAN / DVI Out / PCI-e x16 42,99,-*

**GF8200A** AM2+ Socket / 4x DDR2 Dual / PCI-e 2.0 HDMI / DVI / Gigabit LAN / RAID / VGA Onboard 55,99,-*

**GF8100VM-M3** AM2+ Socket / 4x DDR2 Dual / Gigabit LAN / 8-Channel HD Sound / RAID / VGA Onboard 44,99,-*

**GF7050M-M** AM2 Socket / 2x DDR2 Dual Channel PCI-e / 10/100 LAN / 6-CHannel Sound / RAID / VGA Onboard 33,99,-*

**NFORCE9M-A** AM2+ Socket / 4x DDR2 Dual Channel PCI-e / Gigabit LAN / Hybrid SLI / 6-CHannel Sound / RAID 42,99,-*

**GS7610 Ultra + 3.0GHz CPU** VGA Onboard 2x DDR Slots / PCI-e Slot / 6-Channel Sound Onboard 41,99,-*

## NVIDIA. Grafikkarten

| | | |
|---|---|---|
| N8400GS | NVIDIA GeForce 8400GS GPU / 256MB DDR Memory 64Bit Data Bus / TV-Out / VGA u. DVI-I / PCI-e | 25,99,- Eur* |
| N9800GTX | NVIDIA GeForce 9800GTX GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 Dual DVI-I Output / HDCP & HDTV Support/ | 156,99,- Eur* |
| N9800GT | NVIDIA GeForce 9800GT GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 Game Bundle / HDMI Support / Passiver Kühler | 116,99,- Eur* |
| N9600GT | NVIDIA GeForce 9600GT GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 Dual-Link DVI Output / HDTV/HDCP / PCI-e 2.0 | 91,99,- Eur* |
| N8600GT | NVIDIA GeForce 8600 GPU / Support DX10 / 512MB DDR2 DVI-I Output / HDCP / 128Bit Data Bus | 47,99,- Eur* |
| N9500GT | NVIDIA GeForce 9500GT GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 NVIDIA PhysX-Ready / HDTV/HDCP/HDMI Support | 57,99,- Eur* |




16,99,-*

AMD Sempron 3400+




16,99,-*

AMD 2.0GHz CPU (LE1150)

## Upgrade-Kit



113,-*

- Mini-Tower (u. Abbildung)
- GS7610 + 3200 Athlon
- 1GB Arbeitsspeicher
- Lautloses Netzteil
- Lautloser Kühler

**Fragen Sie einfach Ihren Fachhändler des Vertrauens nach unseren Produkten!**

Falls Sie monatlich Informationen zu unseren Produkten haben möchten kontaktieren Sie uns:

**www.ecseurope.eu**

* Alle Preise in Euro und sind eine Unverbindliche Preisempfehlung inkl. MWsT Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

GEFORCE 9800 GTX+

## NVIDIA: NEUE KARTE ZUM GUTEN PREIS

Bei der Geforce 9800 GTX+ kommt der gleiche Chip wie bei der normalen 9800 GTX zum Einsatz – jedoch in 55- statt 65-Nanometer-Fertigung. Dank der feineren Strukturen sind höhere Taktraten möglich. Daher taktet der G92-Chip bei entsprechenden Karten mit 738 MHz. Bei älteren 9800-GTX-Modellen sind es 675 MHz.

**Zudem hat Nvidia** den Shadertakt von 1.688 auf 1.836 MHz angehoben. Beide Varianten verfügen über 512 MB mit 1.100 MHz. Somit ist die Geforce 9800 GTX+ neun (Crysis) bis zwölf Prozent (Call of Duty 4) schneller als die ältere Geforce 9800 GTX (jeweils 1.680 x 1.050, 4x FSAA, 16:1 AF). Trotzdem kostet die 9800 GTX+ nicht mehr als der Vorgänger: 160 Euro. Die ähnliche schnelle Radeon HD 4850 bekommen Sie allerdings schon für 130 Euro.

**Info:** www.nvidia.de

790GX

## ALLESKÖNNER-CHIPSATZ VON AMD

Egal ob Sie einen günstigen Spiele-PC, einen Wohnzimmerrechner oder die beste Leistung wollen – mit dem 790GX-Chipsatz werden Sie glücklich. Genügsame Spieler, die möglichst wenig ausgeben wollen, sparen sich die Grafikkarte: Die integrierte Grafikeinheit Radeon HD 3300 im 790GX-Chip ist schnell genug für CS: Source, WoW oder Call of Duty 4 mit mittleren Details. Bei Bedarf bauen Sie die günstige Radeon HD 3450 ein – Grafikkarte und Onboard-Grafik arbeiten dann gemeinsam.

**Wer die beste Leistung will,** verwendet zwei AMD-Karten im Crossfire-Modus (zweimal acht PCI-E-2.0-Bahnen) und freut sich über zusätzliches Übertaktungspotenzial für Phenom-CPUs. Zudem unterstützt die integrierte Grafikeinheit HD-Videos – ideal für den Wohnzimmerrechner. 790GX-Boards bekommen Sie für rund 120 Euro.

**Info:** www.amd.com/de-de



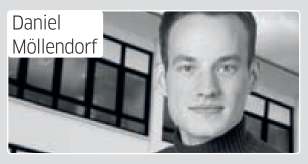
SALMOSA

## RAZER: GÜNSTIGE SPIELERMAUS

Bei der 30 Euro günstigen Salmosa kommt der gleiche 1.800-Dpi-Infrarot-Sensor wie bei der Diamondback 3G zum Einsatz. Dafür fehlen Seitentasten. Der Schalter für die Abtastrate (800 oder 1.800 Dpi) befindet sich auf der Unterseite. Hier wählen Sie auch die USB-Rate.

**Die Ergonomie und der Sensor** der Salmosa sind sehr gut. Die besser ausgestattete Diamondback 3G kostet aber nur fünf Euro mehr.

**Info:** www.razerzone.com



Daniel Möllendorf

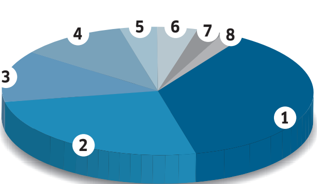
**„So günstig war ein Spiele-PC noch nie"**

Als ich die ersten Tests mit AMDs 790GX-Chipsatz startete, war ich mehr als erstaunt: Call of Duty 4 lief in mittlerer Detailstufe erfreulich flüssig – eine Fps-Steigerung von 43 Prozent gegenüber dem Vorgänger 780G. Dabei ist man von Onboard-Grafik eher unspielbare Fps-Raten – selbst auf niedriger Detailstufe – und Bildfehler gewohnt. Dank 790GX können Spieler erstmals für nur 360 Euro einen PC zusammenstellen, der für aktuelle Titel mit mittleren Details reicht: 120 Euro kostet ein 790GX-Board, 75 Euro der geeignete Athlon 64 X2 5600+ mit Kühler und für nur 30 Euro bekommen Sie zwei GB DDR2-800-RAM. 300-GB-Festplatte, DVD-Brenner und Gehäuse samt Netzteil gibt's für 135 Euro – Spielspaß inklusive.

## UMFRAGE

**Wie viel Geld wollen Sie für Ihre nächste Grafikkarte ausgeben?**

1. 201 - 300 Euro ........ 37%
2. 151 - 200 Euro ........ 26%
3. 101 - 150 Euro ........ 13%
4. 301 - 400 Euro ........ 11%
5. 401 - 500 Euro ........ 4%
6. Mehr als 500 Euro ........ 4%
7. Weiß nicht/keine Angabe ........ 3%
8. Unter 100 Euro ........ 2%




[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.591]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

**NEUE PROZESSOREN VON INTEL**

Der Core 2 Duo E8600 ist Intels neues Topmodell in der Zweikernliga. Er arbeitet mit 3,33 GHz, 333 MHz Frontside-Bus und sechs Megabyte L2-Zwischenspeicher. Dafür kostet er derzeit noch 200 Euro – 70 Euro mehr als der E8500 mit 3.160 MHz. Ein Spartipp ist dagegen die Vierkern-Variante Core 2 Quad Q9400 mit 2,67 GHz und 333 MHz FSB. Sie kostet nur 220 Euro und ist damit für eine Quadcore-CPU erfreulich günstig. Anders als die teureren Vierkern-Modelle besitzt der Q9400 allerdings nur zweimal drei MB L2-Zwischenspeicher.

**Info:** www.Intel.de

**AMD: WEITERE VIERKERN-CPUS**

Im vergangenen Monat hat AMD ebenfalls neue Prozessoren auf den Markt gebracht. Darunter ist der Phenom X4 9950 Black Edition – AMDs schnellstes Quadcore-Modell. Er verfügt über 2.600 MHz – nur 100 MHz mehr als der X4 9850 Black Edition. Zudem ist die Stromaufnahme (TDP) von 125 auf 140 Watt gestiegen – die CPU wird wärmer und belastet die Stromrechnung stärker. Unser Kauftipp ist daher der Phenom X4 9850 BE für 150 statt 180 Euro. Genügsamer ist der neue Phenom X4 9350e – ihm reichen 65 Watt. Dafür arbeitet er auch nur mit 2.000 MHz.

**Info:** www.amd.com/de-de

**NVIDIA: EINSTEIGERMODELL**

Nur 55 Euro kostet die Geforce 9500 GT mit 32 Shader- und 16 Textureinheiten. Genauso viele Einheiten sind es bei der Geforce 8600 GT. Dafür hat die 9500 GT höhere Taktraten und eignet sich so etwa für Race Driver: Grid mit 1.024 x 768 und 4 x FSAA.

**Info:** www.nvidia.de




MARKETING-HYPE | Hersteller werben für ihre Spielermäuse mit vielen, teils wenig hilfreichen Features. Die Ergonomie kommt dabei oft zu kurz.

## WAS IST?

- **MAKRO**
  Mit einem Makro können Tastenabfolgen über einen Speicher in der Maus oder Zusatzsoftware aufgenommen werden.
- **LIFT-OFF-DISTANZ**
  Bei einer geringen Lift-off-Distanz unterbricht die Maus beim Anheben sehr früh die Untergrundabtastung.
- **DPI**
  Gibt an, wie viele Details pro Zoll der Sensor der Maus erkennen kann

# 10 Spielermäuse im Test

**Von:** Lars Craemer

Muss eine spielertaugliche Maus mehr als 30 Euro kosten und sind 3.200 Dpi Abtastrate wirklich notwendig? Wir meinen „nein".

Die Hersteller von High-End-Mäusen werben mit Ausstattungsmerkmalen wie einer sehr hohen Dpi-Rate, einem Display für die Dpi-Einstellung oder einer freien Kabelverlegung und lassen sich diese Extras sehr gut bezahlen. Dass es auch anders geht, macht Razer mit der günstigen Diamondback 3G vor – mehr als 1.800 Dpi braucht keine Maus, um voll spieletauglich zu sein. Viel wichtiger sind perfekt angeordnete Tasten und eine gute Ergonomie, damit die Hand auch nach Stunden nicht von Schmerzen malträtiert wird. Leider patzt Razer, zumindest was die Seitentasten betrifft, hier genauso wie viele weitere Hersteller im Testfeld.

### IDEAZON REAPER EDGE

Die Reaper Edge ist mit einem 3.200-Dpi-Lasersensor ausgestattet, der selbst bei sehr schnellen Mausbewegungen nicht aus dem Tritt kommt – ideal für sogenannte Lowsense-Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die Oberfläche ist absolut eben und die verwendete Textiloptik wirkt dezent, aber schick. Etwas versetzt hinter dem Mausrad liegt der Schalter für die Dpi-Umschaltung, der für eine intuitive Bedienung allerdings etwas zu weit rechts positioniert ist. Links daneben befindet sich eine LED-Anzeige der momentanen Dpi-Stufe. In einer überarbeiteten Version sollte Ideazon die Position der Anzeige und des Knopfes für eine bessere Ergonomie tauschen. Ärgerlich: Die Dpi-Werte müssen Sie der Reihe nach durchschalten, eine Einstellung mit nur zwei Werten, beispielsweise für Sniper- und Infight-Einsätze, ist nicht möglich.

Vorbildlich hingegen sind die übereinander angeordneten Seitentasten – deren Druckpunkt fällt sehr gut aus und die Gummibeschichtung zwischen beiden Knöpfen gibt sehr viel Halt. Ebenfalls gelungen ist die Beschichtung des Mausrads. Die Druckpunkte sämtlicher Tasten sind exakt, geben gutes Feedback und vermitteln den Eindruck von hoher Qualität. Fest steht, dass Ideazon mit der Reaper Edge endlich eine konkurrenzfähige Gaming-Maus im Angebot hat, die trotz Detailschwächen einen sehr positiven Gesamteindruck hinterlässt. Allerdings ist der Preis von etwa 60 Euro happig. Die Maus eignet sich für kleine und große Hände gleichermaßen.

### STEELSERIES IKARI LASER

Auch die Ikari Laser besitzt einen 3.200-Dpi-Lasersensor und liegt in Sachen Präzision und Verlässlichkeit auf dem Niveau der Reaper Edge. Das Design ist aber dezent,

fast sogar schon bieder. Vor allem das graue Mausrad sticht hier als negatives Designbeispiel hervor. Im Vergleich zur Reaper Edge sind darüber hinaus die Druckpunkte der Haupt- und Nebentasten nicht ganz so knackig und sie vermitteln ein zu indirektes Feedback.

Dank der klassischen Positionierung der Seitentasten befinden sich beide Tasten hintereinander. Diese lassen sich zwar nicht ganz so gut erreichen wie bei der Reaper Edge, aber im Vergleich zu den missglückten Tasten der Diamondback 3G ist die Anordnung um Welten besser. Wirklich sehr gut gelungen sind die Dpi-Umstellung und die Anzeige des Dpi-Modus. Unterhalb der Seitentasten, vor dem Daumen, befinden sich zwei LEDs, die anzeigen, welchen der beiden Dpi-Werte man gewählt hat.

Ein nettes Gimmick ist das OLED-Display unter (!) der Maus. Hier werden die beiden Dpi-Werte auf Wunsch angezeigt, die Sie auf Wunsch direkt (on the fly) neu einstellen können – ganz ohne Software. Insgesamt bietet Steelseries mit der Ikari Laser eine solide High-End-Maus an, die auch in hektischen Gefechten und bei ultraschnellen Bewegungen den Betrieb nicht einstellt. Steelseries sollte bei der nächsten Evolutionsstufe allerdings die Qualität der Maustasten überarbeiten. Mit circa 50 Euro ist auch der Preis dieser Maus etwas zu hoch angesetzt.

## GENIUS ERGO 555 AGAMA

Mit einem 3.200-Dpi-Lasersensor reiht sich auch die Ergo 555 Agama in die Topriege dieser Marktübersicht ein. Selbst schnelle Bewegungen im Grenzbereich bringen den Sensor nicht in Schwierigkeiten und alle Eingaben verarbeitet er sicher. Als einziges Modell im Testfeld besitzt die Ergo 555 Agama zehn Knöpfe – diese unterscheiden sich allerdings deutlich in ihrer Qualität und ergonomischen Positionierung. Die beiden Haupttasten haben einen knackigen und genauen Anschlag, auch die beiden Seitentasten über dem Daumen können Sie noch gut bedienen, wenngleich der Gegendruck etwas stärker ausfallen könnte. An den äußeren Kanten der Haupttasten hat Genius noch jeweils zwei sehr dünne Tasten mit akzeptablem Druckpunkt positioniert – die Bedienung im Schlachtgetümmel gerät allerdings aufgrund der Größe zur Glückssache, Strategiespieler werden die Zusatzknöpfe dennoch zu schätzen wissen.

Der kleine Knopf zum Umschalten der Dpi-Empfindlichkeit liegt eine Idee zu weit vor dem Mausrad und lässt sich daher nicht optimal erreichen. Die OLED-Anzeige hinter dem Mausrad für die Dpi-Rate ist ein nettes Gimmick, mehr allerdings auch nicht. Leider macht die Software aber einen etwas unfertigen und unausgereiften Eindruck, die wichtigsten Einstellungen können Sie trotzdem vornehmen. Da auch die Ergo 555 Agama für rund 30 Euro zu haben ist, empfehlen wir auch sie – wie die Razer Diamondback 3G – als Spar-Tipp. Die Razer-Maus besitzt nominell den besseren Sensor, Genius bietet bessere Ausstattung und bessere Ergonomie; interessierte Käufer sollten beide Modelle unbedingt vergleichen.

## TRUST GM-4800 PREDATOR

Trust-Produkte waren bislang im High-End-Gaming-Markt eher die Ausnahme. Einen ersten Versuch, dies zu ändern, stellt die GM-4800 dar – dies gelingt zwar nicht auf ganzer Linie, aber fast. Der Lasersensor mit einer Auflösung von 3.200 Dpi setzt Mausbewegungen nicht ganz so präzise um wie die anderen 3.200er-Modelle, denn bei sehr schnellen Bewegungen fängt der Cursor an zu springen. Zum Vergleich: Die M3 Platinum oder die Razer Diamondback 3G kann man buchstäblich über den Tisch werfen und der Sensor kommt nicht ins Stocken. Für den normalsterblichen Spieler ist dies zwar unerheblich, allerdings sollten Lowsense-Spieler Abstand von der Maus nehmen.

Ein Glanzstück ist hingegen die Ergonomie des Mauskörpers in Kombination mit den Seitenbeschichtungen aus Gummi. Man hat bei der GM-4800 jederzeit das Gefühl, die Maus voll unter Kontrolle zu haben. Hinter dem etwas trägen, aber genauen Mausrad befinden sich zwei Spezialknöpfe. Mit dem „Modus"-Schalter können Sie aus drei Tastenbelegungskonfigurationen wählen, eine kleine LED gibt Auskunft, welches Profil Sie gerade eingestellt haben. Mit der Dpi-Taste schalten Sie durch vier Dpi-Werte – die Farbe der Mausradbeleuchtung zeigt die Geschwindigkeit an.

Die beiden gut positionierten Seitentasten haben ebenfalls einen guten Druckpunkt. Unter der Maus befindet sich ein Fach für Gewichte, so passen Sie die Maus dem eigenen Spielstil an. Ein Ausstattungsplus, aber bei einer

## PREISÜBERBLICK* AKTUELLER MÄUSE

**Eine brauchbare Spielemaus kostet nicht mehr als 30 Euro. Die High-End-Modelle sind mit 50 Euro und mehr in der Regel überteuert.**

| Gerät | Abtastung/Dpi | Preis |
|---|---|---|
| Logitech G9 | Laser/3.200 Dpi | ca. 50 Euro |
| Razer Lachesis | Laser/4.000 Dpi | ca. 55 Euro |
| Microsoft Sidewinder (OEM) | Laser/2.000 Dpi | ca. 40 Euro |
| Genius Ergo 555 Agama | Laser/3.200 Dpi | ca. 30 Euro |
| Razer Diamondback 3G | Infrarot/1.800 Dpi | ca. 30 Euro |
| Saitek GM3200 | Laser/3.200 Dpi | ca. 30 Euro |
| Ideazon Reaper Edge | Laser/3.200 Dpi | ca. 60 Euro |
| Raptor-Gaming M3 Platinum | Laser/3.200 Dpi | ca. 75 Euro |
| Logitech MX 518 | LED/1.800 Dpi | ca. 25 Euro |
| Steelseries Ikari Laser | Laser/3.200 Dpi | ca. 50 Euro |

* Die Preise wurden bei Geizhals.at ermittelt.



**PERFEKTER SEITENHALT** | Bei der Reaper Edge liegen die Seitentasten übereinander und sind sehr gut mit dem Daumen erreichbar. Die Gummierung gibt ebenfalls sicheren Halt.




**DPI-PRESET-WERT VIA OLED ANZEIGEN** | Die Steelseries-Maus besitzt ein Display an der Unterseite der Maus, an dem man die Preset-Werte für die Dpi-Einstellung ändern kann.



**FREIE KABELVERLEGUNG** | Raptor-Gaming verlegt unter der Maus Kabelkanäle. So können Sie den Ausgangsweg des Kabels selbst bestimmen.

# Extrem genial. Extrem unterhaltsam.

iBUYPOWER empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition




Extreme Performance





## GAMER DREAM 700

- Windows® Vista™ Home Basic
- NZXT® HU001 Silent Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

559,€

| Prozessor | Preis | |
|---|---|---|
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200 | 559 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400 | 609 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600 | 699 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600 | 639 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400 | 699 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550 | 739 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650 | 929 | € |
| Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650 | 1329 | € |



## GAMER DREAM SLI 800

- ASUS NVIDIA 650i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

559,€

| Prozessor | Preis | |
|---|---|---|
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200 | 559 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400 | 679 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600 | 769 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600 | 709 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400 | 769 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550 | 809 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650 | 999 | € |
| Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650 | 1399 | € |



## GAMER FX - 95Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® WiFi 5300 wireless 802.11a/b/g/n
  - Intel® PM45 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 9600M-GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -800 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 2.0 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB 2.0 Parts & 1x HDMI Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

885,€

| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor | Preis | |
|---|---|---|
| P8400 (3 MB L2Cache, 2.26GHZ) | 885 | € |
| P8600 (3 MB L2Cache, 2.40GHZ) | 915 | € |
| T9400 (6MB L2Cache, 2.53GHZ) | 975 | € |
| T9600 (6 MB L2Cache, 2.80GHZ) | 1155 | € |



## GAMER DREAM SLI 900

- ASUS NVIDIA 750i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Lexa Blackline Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800 GTX+ 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

829,€

| Prozessor | Preis | |
|---|---|---|
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200 | 829 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400 | 869 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600 | 959 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600 | 899 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400 | 959 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550 | 1009 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650 | 1199 | € |
| Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650 | 1599 | € |



## GAMER DREAM SLI KO

- eVGA NVIDIA 780i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- CoolerMaster® Cosmos S Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ GTX-260 896MB 16X PCI Express Grafikkarte
- 22 Zoll Wide 16:10 TFT LCD Monitor
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1419,€

| Prozessor | Preis | |
|---|---|---|
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200 | 1419 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400 | 1469 | € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600 | 1559 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600 | 1499 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400 | 1559 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550 | 1609 | € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650 | 1799 | € |
| Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650 | 2219 | € |

www.iBUYPOWER.de 0800-7979-795



## EMPFEHLUNG DER REDAKTION

# Raptor-Gaming M3 Platinum

**Mit der M3 Platinum – unserem Testsieger – bietet Raptor-Gaming eine reinrassige, für Spieler konzipierte Maus mit kleinen Fehlern an.**

Die M3 Platinum besitzt einen 3.200-Dpi-Lasersensor, der selbst bei extrem schnellen Bewegungen seine präzise Reaktion nicht verliert – hier kann nur Razer mithalten. Die Ergonomie der Maus ist gut, auch wenn wir uns „echte" Seitentasten statt einer Tastenwippe gewünscht hätten. Das Mausrad ist sehr breit und die Rasterung arbeitet präzise, der Druckpunkt ist allerdings eine Idee zu schwach. Unter der Maus befinden sich hinten und vorn zwei Gewichtsfächer – damit können Sie das Gewicht nach Ihrem persönlichen Gusto zwischen 110 und 155 Gramm einstellen. Der Schalter für die Dpi-Umschaltung liegt zu weit hinten und der Umschaltprozess gestaltet sich zu kompliziert, hier sollte Raptor-Gaming nachbessern.

**Fazit:** Die Maus von Raptor-Gaming überzeugt mit einer sehr guten Leistung, allerdings gibt es noch Detailschwächen. Lobenswert ist die Kabelführung unter der Maus, mit der Sie den Kabelweg selbst bestimmen können. (lc)




**INFORMATION |** Hinter dem Mausrad befindet sich eine dreistufige Anzeige für die Dpi-Stufe.

**Preis: € 75,- ■ Preis-Leistung: Befriedigend ■ Gesamtnote: 1,63**

Gamer-Maus eher deplatziert, ist das Mausrad mit 4-Wege-Funktion. Ein Preis von etwa 40 Euro macht diese Maus zwar nicht zum Schnäppchen, trotzdem stellt sie einen echten Meilenstein dar, was Trust-Mäuse im Spielebereich angeht. Wenn Trust dem Sensor noch einige „PS" entlockt, kann der Hersteller mit den Platzhirschen mithalten.

### CYBER SNIPA STINGER

In puncto Technik ist dieser Nager identisch mit der GM-4800 von Trust. Allerdings besitzt die Cyber Snipa Stinger die ergonomischere Form – vor allem das beleuchtete Fadenkreuz vermittelt etwas mehr Flair als das nüchterne Trust-Logo. Das rote, gummibeschichtete Kabel ist hingegen gewöhnungsbedürftig. Zum einen dauerte es bei uns fast einen Tag, bis sich der Gummigeruch verzog, zum anderen hat das Kabel einen hohen Reibungswiderstand. Die Stinger besitzt zwar ein etwas breiteres Mausrad, kostet mit circa 40 Euro aber genauso viel wie die Trust-Maus.

### OCZ EQUALIZER

Mit 2.500 Dpi liegt diese Maus im Auflösungsmittelfeld. Die Praxisleistungen bei der Abtastung belegen dies – die Equalizer tastet im Grenzbereich nicht so gut ab wie die 3.200-Dpi-Modelle, lässt aber die Excalibur und die Styx Gaming Mouse hinter sich. Neben der gängigen Dpi-Umschaltung bietet die Maus noch eine Schussautomatik – ein Extraknopf feuert nach Betätigung drei schnelle Schüsse hintereinander ab. Ob man dies außer in der **Counter-Strike**-Pistolenrunde jemals braucht, sei dahingestellt.

Die Ergonomie der Maus überzeugt und trotz der beiden Tasten auf der linken Seite eignet sie sich bedingt sowohl für Links- als auch für Rechtshänder. Der Druckpunkt der Seitentasten ist weniger gut geraten, da der Spieler kaum Feedback erhält. Positiv: Das geriffelte Gummi unter den Seitentasten sorgt für viel Halt. Alles in allem bietet die Equalizer für etwa 20 Euro solide Leistung im Einstiegsbereich, aufgrund der fehlenden Präzision des Sensors bei schnellen Bewegungen zählt die Maus aber nicht zur High-End-Riege.

### VIVANCO EXCALIBUR

Nicht nur ihre Form, sondern auch ihr maximales Gewicht von 150 Gramm macht die Excalibur zu einem echten Schwergewicht. Der Maussensor mit 2.400 Dpi hat wie die anderen Mäuse im Testfeld (in dieser Dpi-Klasse) bei sehr schnellen Bewegungen Schwierigkeiten und verliert an Genauigkeit. Dass dies nichts mit der Dpi-Zahl des Sensors zu tun hat, zeigen übrigens die Razer-Maus im Testfeld und die betagte MX 518 – beide Na-

## SPIELERMÄUSE

| Produkt | M3 Platinum | Reaper Edge | Ikari Laser | Diamondback 3G | Ergo 555 Agama |
|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller/Webseite | Raptor-Gaming (www.raptor-gaming.com) | Ideazon (www.ideazon.com) | Steelseries (www.steelseries.com) | Razer (www.razerzone.de) | Genius (www.genius-europe.com) |
| Preis/Preis-Leistung | ca. € 75,-/befriedigend | ca. € 60,-/befriedigend | ca. € 50,-/befriedigend | ca. € 30,-/gut | ca. € 30,-/gut |
| Bauart/Anschluss | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB |
| Empfohlener Spielstil | Low-, Mid-, Highsense | Low-, Mid-, Highsense | Low-, Mid-, Highsense | Low-, Mid-, Highsense | Low-, Mid-, Highsense |
| **Ausstattung:** | **1,89** | **2,34** | **2,24** | **2,62** | **2,25** |
| Abtastung | Laser | Laser | Laser | Infrarot | Laser |
| Anzahl Tasten* | 6 Tasten* | 6 Tasten* | 6 Tasten* | 7 Tasten* | 10 Tasten* |
| Maximale Auflösung | 3.200 Dpi | 3.200 Dpi | 3.200 Dpi | 1.800 Dpi | 3.200 Dpi |
| Kabellänge | 185 cm | 185 cm | 190 cm | 200 cm | 175 cm |
| Sonderausstattung | LED-Anzeige, Dpi-Umsch., Gewichte, Kabelführung, Makros, Mauserweiterung. | LED-Anzeige, Dpi-Umschalter, Makros | OLED-Anzeige, Dpi-Umschalter, Makros Dpi-Einstellung | Mausradbeleuchtung, Makros, Dpi-Einstellung | OLED-Anzeige, Dpi-Umschalter, Makros |
| **Eigenschaften:** | **2,08** | **1,68** | **2,08** | **1,68** | **2,08** |
| Geeignet für | Rechtshänder | Rechtshänder | Rechtshänder | Rechts- und Linkshänder | Rechtshänder |
| Gewicht | 110-155 Gramm | 110 Gramm | 105 Gramm | 105 Gramm | 100 Gramm |
| Ergonomie | Gut | Gut | Gut | Gut | Gut |
| Druckpunkte (Haupt-/Sondertasten) | Gut/gut | Gut/gut | Gut/gut | Gut/befriedigend | Gut/gut |
| Verarbeitung/Software | Gut/gut | Gut/gut | Gut/gut | Gut/gut | Gut/befriedigend |
| **Leistung:** | **1,40** | **1,40** | **1,40** | **1,40** | **1,40** |
| Pad-Kompatibilität | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut |
| Präzision/Gleiteigenschaften | Sehr gut/gut | Sehr gut/gut | Sehr gut/gut | Sehr gut/gut | Sehr gut/gut |
| Ansprechverhalten (Latenz) | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut |
| **FAZIT** | Wertung: **1,63**<br>+ Präzision<br>+ Ausstattung<br>– Preis | Wertung: **1,64**<br>+ Präzision<br>+ Ausstattung<br>– Preis | Wertung: **1,70**<br>+ Präzision<br>+ Ausstattung<br>– Preis | Wertung: **1,70**<br>+ Präzision<br>+ Beidhändigkeit<br>– Seitentasten | Wertung: **1,71**<br>+ Präzision<br>+ Ausstattung<br>+ Preis |

* Inklusive Scrollradtaste

ger arbeiten mit deutlich weniger Dpi als die Excalibur und springen dennoch nicht bei sehr schnellen Bewegungen.

Die Ergonomie der Excalibur ist nur für sehr große Hände ausgelegt. Darüber hinaus ist sie so gestaltet, dass man das zu weit vorne liegende Mausrad mit dem Mittelfinger bedienen muss. Setzen Sie dennoch den Zeigefinger zur Mausradbedienung ein, nerven die tiefe Einkerbung der Haupttasten und die daraus resultierende weite Spreizung zwischen Zeige- und Mittelfinger. Hinter dem Mausrad, dessen Druckpunkt zu tief im Gehäuse liegt, befinden sich zwei Knöpfe zur Dpi-Steuerung. Schönes Extra: Unter den Gewichten im Boden der Maus sind Mikroschalter – entfernen Sie ein Gewicht, erlischt eine der drei Lampen auf der Maus. Technisch betrachtet ist die Excalibur eine solide Maus und auch der Preis von circa 30 Euro geht noch in Ordnung. Für kleine Hände eignet sie sich jedoch nicht.

### SPEED-LINK STYX GAMING MOUSE

Auch die Styx Gaming Mouse von Speed-Link besitzt alle Merkmale einer aktuellen Maus, allerdings hat auch der hier verwendete 2.200-Dpi-Lasersensor Probleme mit schnellen Bewegungen. Ansonsten bietet die Maus sieben Tasten, eine Dpi-Umstellung mit LED-Infoanzeige und eine Mehrfachschussautomatik. Die Tasten für Mehrfachschuss und Dpi-Umstellung liegen hinter dem Mausrad und sind nicht intuitiv auslösbar. Aber auch die etwas klobige Form der Maus erschwert die Nutzung dieser Tasten – das Handgelenk muss zum Zurückziehen der Finger stark angewinkelt werden.

Die Position der Seitentasten über dem Daumen ist gut, allerdings ist der Druckpunkt beider Tasten etwas schwammig. Ein Manko für Spieler, die ihre Maus im Betrieb öfter anheben, um sie umzusetzen: Die Lift-off-Distanz, also jene Höhe, bei der die Laserabtastung die Informationsverarbeitung einstellt, ist relativ hoch. Dies führt zu einem merklichen Zucken des Mauszeigers über den Bildschirm. Fazit: Der Preis von circa 30 Euro ist zwar akzeptabel, Genius oder Razer bieten in diesem Segment aber bessere Leistung. ❑

### FAZIT: SPIELERMÄUSE

Erstaunlich, dass vor allem die viel gepriesenen Lasersensoren im Grenzbereich bei einigen Mäusen im Testfeld patzen – da bietet selbst die betagte MX 518 von Logitech noch mehr Präzision. Die High-End-Geräte haben dieses Problem zwar nicht, sind aber maßlos überteuert. Wir empfehlen daher unsere Spar-Tipps.

### EMPFEHLUNG DER REDAKTION

## Razer Diamondback 3G

**Mit der Wiedergeburt der „kleinen" Diamondback knüpft Mausspezialist Razer an alte Erfolge an.**

Der 1.800-Dpi-Infrarotsensor der Razer Diamondback 3G ist über jeden Zweifel erhaben und war auch mit Gewalt nicht zur Aufgabe zu bewegen. Allerdings liegen die Schwächen der Maus in anderen Bereichen. Die Ergonomie ist im ersten Schritt gewöhnungsbedürftig, wird nach einer kurzen Eingewöhnungsphase aber durchaus angenehm. Trotzdem werden vor allem Logitech-Anwender die klare Linienführung in der Hand vermissen. Die Seitentasten stellen sich hingegen als Witz heraus. Sie haben zwar einen guten Druckpunkt, aber die Positionierung ist so schlecht, dass Sie von den vier Tasten (jeweils zwei rechts und zwei links) nur die vordere linke effektiv nutzen können.

Fazit: Wer eine sehr puristische Maus sucht und wen die umständliche Dpi-Umschaltung nicht stört, der kann unbekümmert zugreifen. Aus Ausstattungssicht hat die Ergo 555 Agama von Genius die Nase vorn und eignet sich auch besser für Spiele wie World of Warcraft.



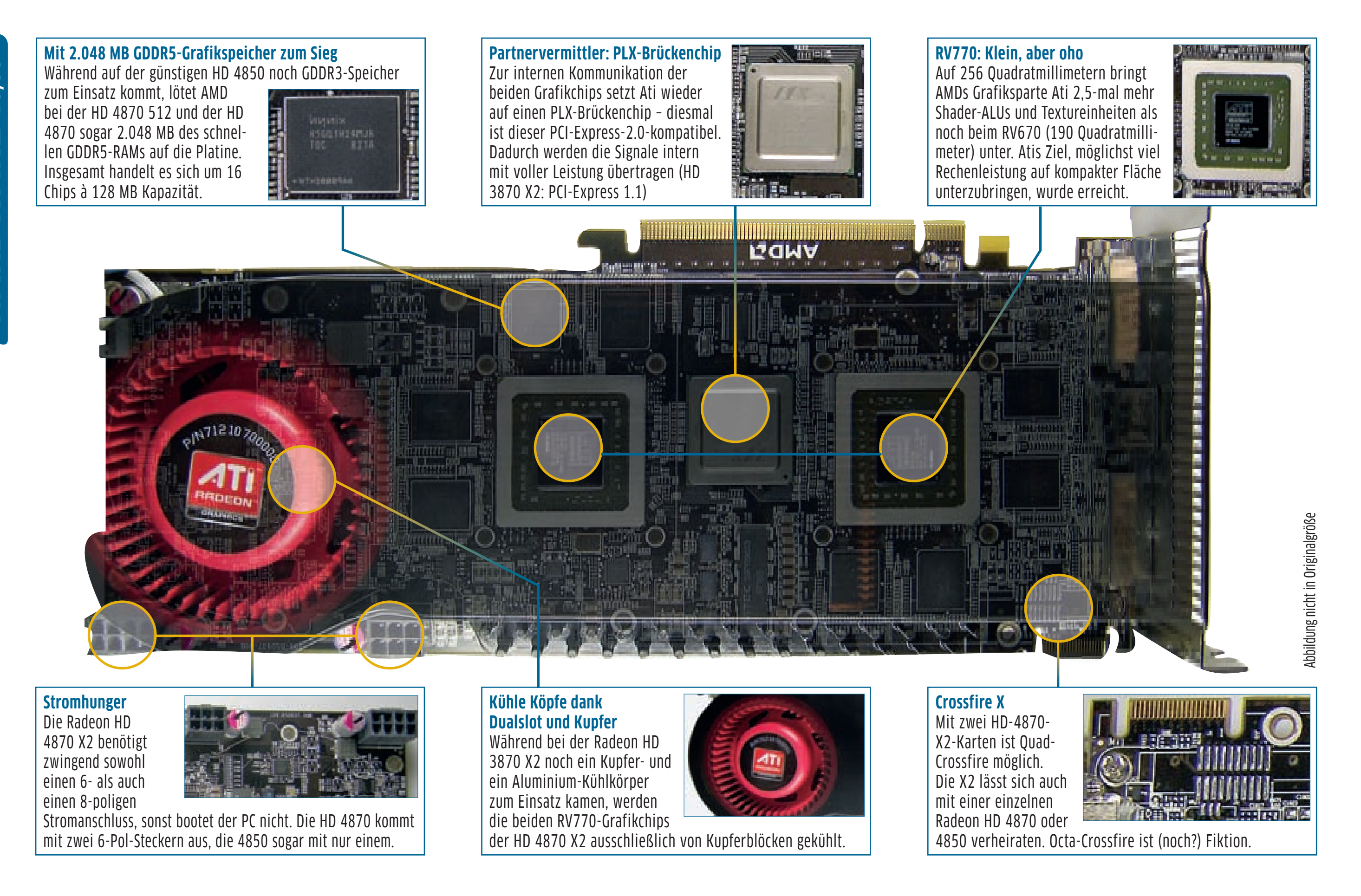

**EINDEUTIGES MANKO** | Die Seitentasten liegen oben an der Kante und sind schlecht zu bedienen.

Preis: € 30,- ■ Preis-Leistung: Gut ■ **Gesamtnote: 1,70**

## SPIELERMÄUSE

| Produkt | GM-4800 Predator | Stinger | Equalizer | Excalibur | Styx Gaming Mouse |
|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller/Webseite | Trust (www.trust.com) | Cyber Snipa (www.cybersnipa.com) | OCZ (www.ocztechnology.com) | Vivanco (www.bazoo.de) | Speed-Link (www.speedlink.de) |
| Preis/Preis-Leistung | ca. € 40,-/befriedigend | ca. € 40,-/befriedigend | ca. € 20,-/gut | ca. € 30,-/gut | ca. € 30,-/gut |
| Bauart/Anschluss | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB | Kabelmaus, USB |
| Empfohlener Spielstil | Mid-, Highsense | Mid-, Highsense | Mid-, Highsense | Mid-, Highsense | Low-, Mid-, Highsense |
| **Ausstattung:** | **2,16** | **2,16** | **2,46** | **2,29** | **2,54** |
| Abtastung | Laser | Laser | Laser | Laser | Laser |
| Anzahl Tasten* | 7 Tasten* | 7 Tasten* | 7 Tasten* | 6 Tasten* | 7 Tasten* |
| Maximale Auflösung | 3.200 Dpi | 3.200 Dpi | 2.500 Dpi | 2.400 Dpi | 2.200 Dpi |
| Kabellänge | 185 cm | 185 cm | 180 cm | 180 cm | 160 cm |
| Sonderausstattung | Gewichte, Dpi-Umschaltung, 4-Wege-Scrollrad, Makros | Gewichte, Dpi-Umschaltung, 4-Wege-Scrollrad, Makros | Dpi-Umschaltung, 3-Schuss-Funktion, Makros | Dpi-Umschaltung, Gewichte, LED-Anzeige, Makros | Dpi-Umschaltung, Makros, Mehrfach-Feuerknopf |
| **Eigenschaften:** | **2,03** | **2,03** | **2,13** | **2,18** | **2,20** |
| Geeignet für | Rechtshänder | Rechtshänder | Rechts- und Linkshänder | Rechtshänder | Rechtshänder |
| Gewicht | 105-145 Gramm | 105-145 Gramm | 105 Gramm | 100-150 Gramm | 130 Gramm |
| Ergonomie | Gut | Gut | Gut | Befriedigend | Befriedigend |
| Druckpunkte (Haupt-/Sondertasten) | Gut/sehr gut | Gut/sehr gut | Gut/befriedigend | Sehr gut/befriedigend | Gut/sehr gut |
| Verarbeitung/Software | Gut/befriedigend | Gut/befriedigend | Gut/befriedigend | Gut/Gut | Gut/befriedigend |
| **Leistung:** | **3,20** | **3,20** | **3,10** | **3,20** | **3,10** |
| Pad-Kompatibilität | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut |
| Präzision/Gleiteigenschaften | Gut/gut | Gut/gut | Gut/gut | Gut/gut | Sehr gut/gut |
| Ansprechverhalten (Latenz) | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut |
| **FAZIT** | Wertung: **2,76**<br>+ Ausstattung<br>+ Seitentasten<br>− Lowsense-Abtastung | Wertung: **2,76**<br>+ Ausstattung<br>+ Seitentasten<br>− Lowsense-Abtastung | Wertung: **2,78**<br>+ Preis<br>+ Größe<br>− Lowsense-Abtastung | Wertung: **2,81**<br>+ Preis/Ausstattung<br>− Größe<br>− Lowsense-Abtastung | Wertung: **2,81**<br>+ Preis<br>+ Präzision<br>− Größe |

* Inklusive Scrollradtaste




**Mit 2.048 MB GDDR5-Grafikspeicher zum Sieg**
Während auf der günstigen HD 4850 noch GDDR3-Speicher zum Einsatz kommt, lötet AMD bei der HD 4870 512 und der HD 4870 sogar 2.048 MB des schnellen GDDR5-RAMs auf die Platine. Insgesamt handelt es sich um 16 Chips à 128 MB Kapazität.

**Partnervermittler: PLX-Brückenchip**
Zur internen Kommunikation der beiden Grafikchips setzt Ati wieder auf einen PLX-Brückenchip – diesmal ist dieser PCI-Express-2.0-kompatibel. Dadurch werden die Signale intern mit voller Leistung übertragen (HD 3870 X2: PCI-Express 1.1)

**RV770: Klein, aber oho**
Auf 256 Quadratmillimetern bringt AMDs Grafiksparte Ati 2,5-mal mehr Shader-ALUs und Textureinheiten als noch beim RV670 (190 Quadratmillimeter) unter. Atis Ziel, möglichst viel Rechenleistung auf kompakter Fläche unterzubringen, wurde erreicht.

**Stromhunger**
Die Radeon HD 4870 X2 benötigt zwingend sowohl einen 6- als auch einen 8-poligen Stromanschluss, sonst bootet der PC nicht. Die HD 4870 kommt mit zwei 6-Pol-Steckern aus, die 4850 sogar mit nur einem.

**Kühle Köpfe dank Dualslot und Kupfer**
Während bei der Radeon HD 3870 X2 noch ein Kupfer- und ein Aluminium-Kühlkörper zum Einsatz kamen, werden die beiden RV770-Grafikchips der HD 4870 X2 ausschließlich von Kupferblöcken gekühlt.

**Crossfire X**
Mit zwei HD-4870-X2-Karten ist Quad-Crossfire möglich. Die X2 lässt sich auch mit einer einzelnen Radeon HD 4870 oder 4850 verheiraten. Octa-Crossfire ist (noch?) Fiktion.

Abbildung nicht in Originalgröße

# RV770 im Kreuzfeuer

**Von:** Raffael Vötter

Mit der Kraft der zwei Grafikchips will AMDs Radeon HD 4870 X2 die GTX 280 vom Leistungsthron stoßen.

AMD bläst erneut zum Angriff auf Nvidias Geforce-GTX-200-Serie. Diesmal ist das Flaggschiff GTX 280 der erklärte Feind. Mit einem Muster, das schon vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin am 12. August (Stand bei Redaktionsschluss) im PC-Games-Testlabor eintraf, überprüfen wir exklusiv, ob das Unternehmen „Performance-Krone" gelingt.

AMDs Veröffentlichungspolitik mutet derzeit seltsam an. Schon zur Einführung der Radeon HD 4850 gestattete man der Presse vorerst nur Tests in Häppchenform – Benchmarks: ja; Informationen zur Architektur: nein. Dasselbe Spiel wiederholt sich mit der HD 4870 X2. Wir dürfen Ihnen Benchmarks und Eindrücke liefern, Details zur Architektur bleiben tabu. Das hält uns aber nicht davon ab, die Ergebnisse zu deuten und Ihnen diesen exklusiven Test zu präsentieren.

## DIE KRAFT DER ZWEI HERZEN

Nomen est omen: „X2" steht bei AMD für zwei Prozessoren in einem Paket. Auf der Radeon HD 4870 X2 verheiraten die Grafikspezialisten zwei RV770-Chips, die mit der Multi-GPU-Technologie Crossfire X kooperieren. Vermutlich haben Sie sich schon gefragt, warum sowohl AMD als auch Nvidia immer wieder diesen Weg gehen. Es ist deutlich kostensparender, einen kleinen Grafikchip (GPU) zu entwickeln und zu fertigen. Jeder zusätzliche Transistor erfordert Know-how und kostet Fläche auf dem Wafer. Zudem steigt mit der Größe der GPU auch die Wahrscheinlichkeit eines Defekts. Während Nvidia mit dem Transistormonster GT200 das Risiko in Kauf nahm, setzen die finanziell angeschlagenen Kanadier wieder auf die Leistungsskalierung durch mehrere Chips. Altmeister 3dfx ging mit der Voodoo-5-Serie vor acht Jahren einen ähnlichen Weg. Heutzutage bedeuten multiple GPUs aber nicht zwangsläufig, dass die Spieleleistung ansteigt.

## 2 X RV770 = R700

Sowohl die Radeon HD 4850 als auch ihre große Schwester 4870 setzen auf den RV770-Grafikprozessor. Das RV770-Duo auf der HD 4870 X2 nennt AMD in Anlehnung an frühere High-End-Chips „R700". Die Kommunikation zwischen den Grafikchips erledigt wie bei der HD 3870 X2 ein Brückenchip der Firma PLX. Der neue Chip (PEX86BB-AA50BC F) ist PCI-Express-2.0-kompatibel. Das ist auch gut so, denn wie wir in der Vergangenheit feststellten, profitiert schon HD-38x0-Crossfire von der durch den neuen Standard möglichen gesteigerten Bandbreite. In **UT 3** und **Crysis** ist PCI-E-2.0-Crossfire zum Beispiel bis zu 50 Prozent schneller als PCI-E 1.1.

## HD 4870 X2: ECKDATEN

Die Platine misst 27 Zentimeter, was der Länge einer Geforce GTX 280 entspricht. Darauf thront ein ebenso langer Kühler, der fast das ganze PCB (elektronische Leiterplatte) abdeckt. Diesmal setzt AMD bei beiden Grafikchips auf kupferne Kühlblöcke, während der 3870 X2 für eine GPU noch Aluminium genügte. Bedenkt man die 160 Watt TDP (thermische Verlustleistung) der HD 4870, so lässt sich erahnen, dass dies bitter nötig ist, um die X2 stabil zu betreiben. Der

PLX-Chip verbraucht weniger als ein Watt, weshalb nur ein Wärmeleitpad den Kontakt zum Kühler herstellt. Die gesamte Konstruktion wiegt 1.080 Gramm.

Die Taktung entspricht genau der HD 4870: Beide Grafikchips takten mit 750 MHz, der GDDR5-Speicher mit 1.800 MHz. Diesmal sitzen 16 Chips à 128 MB auf der Platine, woraus eine Gesamtkapazität von 2.048 MB resultiert. Jeder Chip kann frei über 1.024 MB verfügen – die Gerüchte über einen einheitlichen Speicherpool („shared VRAM") waren falsch.

## SPIELELEISTUNG

Für den Benchmark-Parcours nutzen wir unser neues Testsystem auf Basis eines Core 2 Duo E8500, den wir per FSB 400 auf 3,6 GHz übertakten. Um zu zeigen, wie sich die HD 4870 X2 im Spieleeinsatz bewährt, testen wir sie mit den aktuell bei unseren Lesern beliebten Titeln **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Race Driver: Grid** und **Unreal Tournament 3**.

Solange der Treiber über ein gutes Crossfire-Profil verfügt, entfaltet die Karte ihr volles Potenzial und spielt meist ganz vorne mit. Während sie bei **UT 3** in 1.680 x 1.050 mit 4x FSAA/16:1 AF sowie in 1.920 x 1.200 mit 4x FSAA/16:1 AF lediglich von der Geforce GTX 280 und 9800 GX2 geschlagen wird, platziert sie sich in **Race Driver: Grid** bei 1.680 x 1.050 und 1.920 x 1.200 mit jeweils 8x FSAA/16:1 AF sogar vor Nvidias High-End-3D-Beschleuiger. Auf der anderen Seite demonstrieren die Shooter **Crysis** (DX10) und **Call of Duty 4**, dass ein fehlerhafter Treiber auch kontraproduktiv wirkt (siehe Benchmarks). Mit aktivem Crossfire stehen sich die GPUs gegenseitig im Weg. Als wir testweise A.I. (Optimierungsfunktion im Catalyst-Treiber) deaktivieren, steigt die Leistung. Die Paradedisziplin der HD-4800-Serie – eine achtfache Kantenglättung (8x MSAA) – führt die X2 beeindruckend fort: Keine andere Grafikkarte kann ihr in hohen Auflösungen mit 8x Multi-Sampling das Wasser reichen.

## MIKRORUCKLER

Bezüglich der berüchtigten Mikroruckler können wir keine Entwarnung geben. Es hat sich bei den prominenten Fällen aber deutlich gebessert. **UT 3** läuft subjektiv immer flüssig, wir können keine ernsthaften Frame-Ausreißer messen. In **Crysis** besserte sich der Zustand unter DX9 auch merklich, die Bildverteilung ist aber stellenweise unruhiger als mit einem Grafikchip. Unter DX10 versagt Crossfire, es hakt sehr deutlich und die Fps sind niedrig. Im 3D Mark Vantage zeigt sich erst in der Extreme-Einstellung eine unregelmäßige Bildausgabe. **Race Driver: Grid** präsentiert Mikroruckeln, wenn die durchschnittliche Framerate unter 50 fällt; die gefühlte Fps-Rate liegt dann zwischen 30 und 40. Auch **NfS Carbon zeigt** unbestreitbar Mikroruckeln unter 40 Fps. Der dargestellte Spielfluss gleicht dem Ergebnis einer Single-GPU mit 20 Fps.

Dass vielerorts von einem Verschwinden der Bildschwankungen berichtet wird, dürfte an der schieren Rechenleistung der HD 4780 X2 liegen. Mikroruckler sind je nach Ausprägung ab 40 Fps spürbar – aber nicht für jedermann. Um die X2 in solche Gefilde zu pressen, müssen Sie Auflösungen ab 1.920 x 1.200 und mindestens 8x FSAA aktivieren.

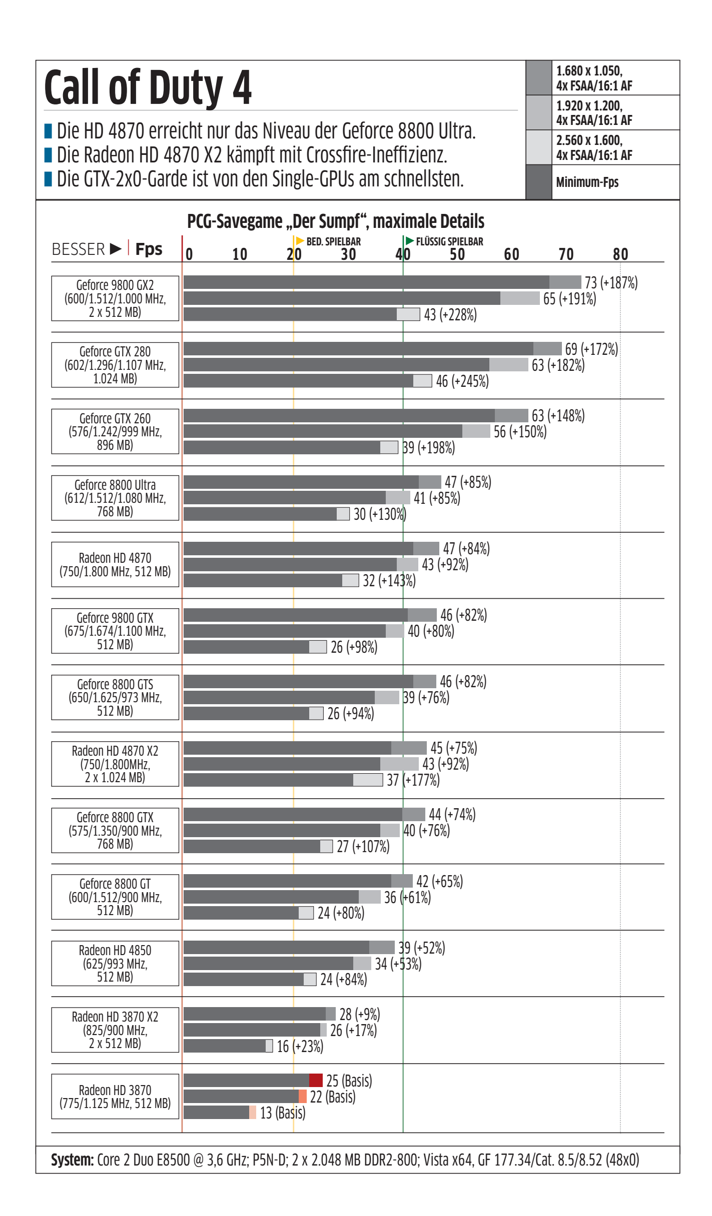
## VERBRAUCH UND LAUTSTÄRKE

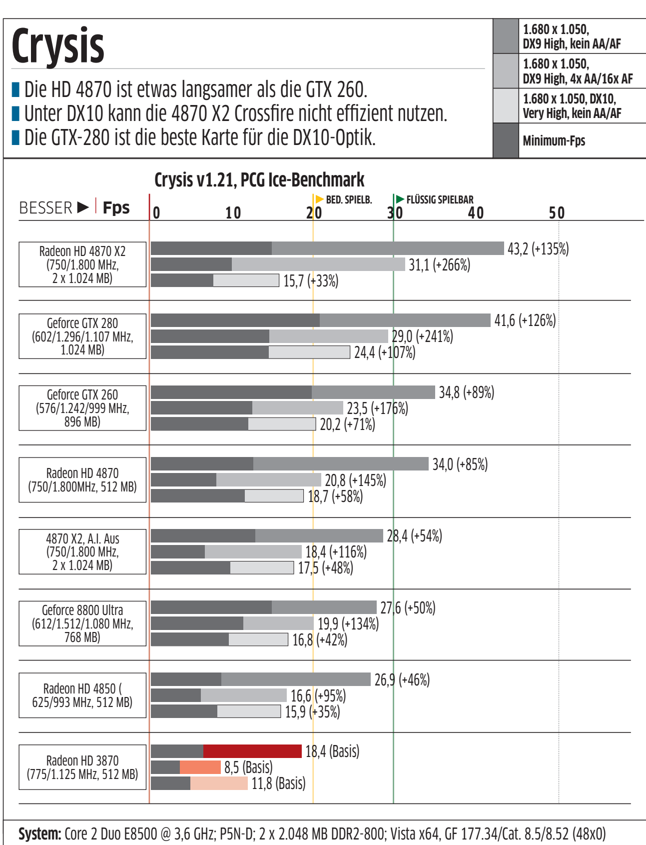
Leider erkauft sich die 4870 X2 ihre Rechenleistung mit sehr großem Stromhunger. Wir messen 275 Watt im 2D-Betrieb und viel zu hohe 420 Watt unter Volllast mit dem 3D Mark Vantage Extreme. Laut AMD handelt es sich bei unserem Modell um eine Vorserienkarte, bei der noch nicht alle Stromsparfunktionen integriert wurden. Ähnliches hörte man schon zum Start der Radeon HD 4850. Wir gehen nicht davon aus, dass sich daran viel ändern wird.

Die Lautheit der HD 4870 X2 beträgt schon im Leerlauf beträchtliche 1,4 Sone. Die Grafikchiptemperatur erreicht hier fast 90 Grad – ohne Gehäuse. Nach einigen Minuten im 3D Mark Vantage (Extreme-Einstellung) erreichen wir das Maximum von 3,6 Sone. Dabei erhitzt sich das Metall am Kühler auf 70 bis 80 Grad. Zum Vergleich: eine GTX 280 ist unter Vollast mit 4,0 Sone noch lauter als die 4870 X2 von AMD. ❑

## FAZIT: HD 4870 X2

Die Schlagkraft der neuen Dualchip-Radeon steht und fällt mit dem Treiber. Funktioniert Crossfire einwandfrei, deklassiert sie ihre Geschwister und spurtet auch der GTX 280 davon. Dem stehen jedoch ein exorbitant hoher Stromverbrauch und Mikroruckeln gegenüber.



**Von:** Daniel Möllendorf

Mit optimierten BIOS-Werten ist Ihr System schneller, stabiler, leiser und lässt sich besser übertakten.




**VIELFALT** | Wer sein BIOS optimieren will, muss sich durch eine Flut von Einstellungen kämpfen.

# BIOS erklärt und optimiert

Viele Anwender meiden das BIOS – zu groß ist das Risiko, etwas falsch zu machen. Selbst erfahrene Bastler kennen selten die Bedeutung aller Optionen. Kein Wunder angesichts verwirrender Einstellungen wie „Clock Skew“ oder „DCT Unganged Mode“. Zudem verbergen die BIOS-Entwickler einfache Funktionen gerne hinter eigenartigen Bezeichnungen, bei denen die Beschreibungen im BIOS wenig helfen – meistens werden nur die möglichen Werte angegeben: „Enabled“ oder „Disabled“. Auch das Handbuch erklärt oft nur die bereits bekannten Funktionen. Bei manchen Platinen können Sie zwar Deutsch als Menüsprache wählen, die fraglichen Einstellungen werden jedoch nicht übersetzt.

In unserer Praxisanleitung zeigen wir daher die optimalen BIOS-Einstellungen für vier derzeit beliebte Platinen: das AM2(+)-Board MSI K9A2 Platinum für AMD-CPUs, den 30-Euro-Geheimtipp Wolfdale1333-GLAN/M2 von Asrock mit Sockel 775 sowie die beiden Top-Platinen für Core-2-Prozessoren Asus P5Q Deluxe und Gigabyte EP35-DS4. Unsere Tipps für die beiden zuletzt Genannten gelten dabei größtenteils für alle Boards von Asus und Gigabyte mit P35-, P45-, X38- oder X48-Chipsatz – die Hersteller verwenden nämlich praktischerweise jedes Mal mehrheitlich die gleichen Bezeichnungen und oft sogar identische Einstellmöglichkeiten. Unsere Anleitungen eignen sich daher für mehr als 50 Mainboards mit Intel-Chipsatz von Asus oder Gigabyte.

## WAS IST

- **BIOS**
  Basic Input Output System – beinhaltet alle wichtigen Vorgaben, die beim Systemstart geladen werden.
- **SPREAD SPECTRUM**
  Verändert die Dichte eines Taktsignals, um Störungen zu vermeiden – bei aktuellen PCs überflüssig.
- **HPET**
  High Precision Event Timer – ein Hardware-Timer, der Probleme mit Multicore-CPUs verhindern kann.

## EINSTELLUNGEN FÜR ÜBERTAKTER

Ein großer Teil der Optionen bei aktuellen Platinen ist ausschließlich für Übertakter interessant. In unseren Tabellen mit den empfohlenen Einstellungen kennzeichnen wir entsprechende Einträge mit dem Hinweis „OC“. Wenn Sie nicht übertakten möchten, belassen Sie es einfach bei dem jeweiligen Standardwert. Ambitionierten Übertaktern geben wir hingegen Tipps für den optimalen Wert, um möglichst hohe Taktraten zu erreichen – basierend auf Informationen direkt vom jeweiligen Board-Hersteller sowie eigenen Erfahrungen im Testalltag. Sehr gute Informationen zu den BIOS-Optionen von Gigabyte-Mainboards finden Sie zudem auf der Webseite www.jzelectronic.de. Klicken Sie dort ganz links auf „Support“ und anschließend auf „Optimale Gigabyte BIOS Einstellungen“. Hier können Sie Ihre Hauptplatine oder ein ähnliches Modell auswählen.

## GRUNDSÄTZLICHE EINSTELLUNGEN

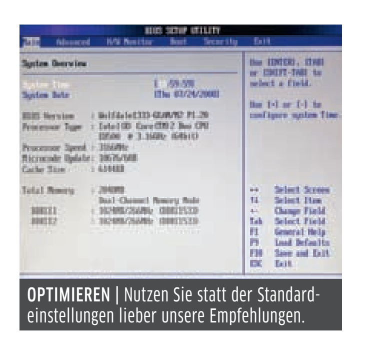
Mehrere Optionen finden Sie unter ähnlichem Namen bei praktisch allen aktuellen Platinen. Wir haben sie daher nicht extra in die Tabellen aufgenommen, um Platz für wichtigere Einstellungen zu sparen. Das „Spread Spectrum“ – egal ob für Prozessor, North- oder Southbridge – können Sie beispielsweise stets getrost deaktivieren, es ist für aktuelle Systeme nicht wichtig. Die Option „HPET Support“ oder „High Precision Event Timer“ sollte hingegen immer aktiv sein. Die Technik kann etwa Probleme mit Multicore-Prozessoren bei älteren Spielen verhindern. Die „S.M.A.R.T.“-Funktion sollten Sie ebenfalls anschalten. Dann können Sie mit Tools wie HD Tune (www.hdtune.com) die Ausfallwahrscheinlichkeit Ihrer Festplatte ermitteln. Alle nicht in den Tabellen vorgestellten Einstellungen belassen Sie einfach auf dem Standardwert. Sämtliche Einstellungen in dem Menü „Integrated Peripherals“ (das gibt es bei praktisch allen Platinen) lassen wir ebenfalls aus, solange diese selbsterklärend sind. Hier lohnt sich trotzdem ein Blick, um beispielsweise einen zusätzlichen LAN-Port sowie Firewire- und serielle Anschlüsse bei Bedarf an- oder abzuschalten.

## BIOS-TIPPS IN DER PRAXIS

Welche praktischen Vorteile unsere BIOS-Tipps bringen, verdeutlichen wir am Beispiel des Sockel-775-Mainboard Wolfdale 1333-GLAN/M2 von Asrock. Hier bieten die Standardeinstellungen des aktuellen BIOS 1.20 jede Menge Tuning-Potenzial. So wird der Speicher serienmäßig nur mit 266 MHz (DDR2-533) angesprochen. Mit dem Teiler für DDR2-667 (ein höherer Speichertakt wird nicht unterstützt) laufen Spiele sowie Anwendungen schneller (Anno 1701: sieben Prozent) und die Ladezeiten sind kürzer. Außerdem ist der Stromsparmodus C1E bei Standardeinstellungen deaktiviert – hier können Sie die ohnehin schon sehr geringe Leistungsaufnahme weiter senken. ❑

# Asrock Wolfdale1333GLAN/M2

Für nur 30 Euro ist das Asrock-Board mit Unterstützung für Wolfdale-Prozessoren ein echter Spartipp für Office-Rechner, günstige HTPCs oder sogar einfache Spielesysteme. Die BIOS-Standardeinstellungen haben jedoch einige Schwächen – halten Sie sich besser an unsere Empfehlungen. Wichtig: Das BIOS rufen Sie hier auf, indem Sie die „F2"-Taste beim Rechnerstart gedrückt halten.



**OPTIMIEREN** | Nutzen Sie statt der Standardeinstellungen lieber unsere Empfehlungen.

## NERVEN SCHONEN UND STROM SPAREN

Den ersten Gefallen, den Sie sich tun sollten: Öffnen Sie das Menü „H/W Monitor" und aktivieren Sie die Lüftersteuerung, indem Sie den Eintrag „CPU Quiet Fan" auf „Enabled" setzen. Ansonsten drehen beispielsweise manche Boxed-Kühler mit enorm lauten 4.000 Umdrehungen pro Minute. Anschließend können Sie die gewünschte Drehzahl selbst bestimmen. Die Voreinstellung „Fast" ist dabei deutlich zu hoch – „Middle" reicht für aktuelle Core-2-Prozessoren völlig aus. Außerdem sollten Sie den Stromsparmodus C1E (Option: „Enhanced Halt State") aktivieren. Serienmäßig ist dieser nämlich deaktiviert.

## MEHR LEISTUNG

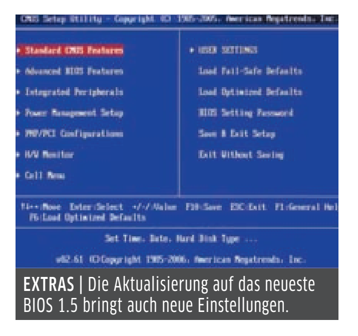
Bei Standardvorgaben läuft der Speicher nur im DDR2-533-Modus. Wer schnellere Module hat, wählt bei „DRAM Frequency" „333 MHz (DDR II 667)" – mehr ist bei dem alten 945GC-Chipsatz nicht möglich. Stellen Sie im Menüpunkt darunter außerdem die Latenzen manuell den Herstellervorgaben entsprechend ein. Nicht alle Module bieten für DDR2-667 passende SPD-Vorgaben.

## BIOS 1.20

| Option | Beschreibung | Standard | PCG-Empfehlung |
|---|---|---|---|
| **Advanced - CPU Configuration** | | | |
| Overclock Mode | Schaltet FSB-Einstellung frei | Auto | Manual (PCI-Express-Takt anpassen) |
| Boot Failure Guard | Schlägt ein Boot-Versuch fehl, werden Standardwerte geladen. | Enabled | Enabled |
| Enhanced Halt State | Stromsparmodus C1E | Disabled | Enabled |
| Max CPUID Value Limit | CPUID-Wert wird für ältere Betriebssysteme angepasst. | Disabled | XP/Vista: Disabled 98/ME: Enabled |
| CPU Thermal Throttling | Senkt bei hoher Prozessortemperatur Takt und Spannung | Enabled | Enabled |
| No-Execute Memory Protection | Hardware-Virenschutz XD-Bit, Verhindert Buffer-Overflow | Disabled | Enabled |
| Intel Speedstep tech. | Stromsparmodus Speedstep | Enabled | Enabled |
| **Advanced - Chipset Configuration** | | | |
| DRAM Frequency | Speicherteiler | Auto | Manual - Herstellervorgabe auswählen |
| Flexibility Option | Senkt Speichertakt | Disabled | Disabled |
| DRAM CAS# bis DRAM RAS# Act. | RAM-Hauptlatenzen | Auto | Manual - Herstellerwerte eintragen |
| Onboard HD Audio | Onboard-Sound | Enabled | Falls Soundk.: Disabl. |
| [...] Voltage | RAM-, Northb.-, VTT-Spannung | Auto | OC: Anpassen |
| **Advanced - ACPI Settings** | | | |
| Suspend to RAM | Stand-by-Modus S3 | Disabled | Auto |
| **Advanced - Floppy Configuration** | | | |
| Floppy A | Wählt Wechseldatenträger aus | 1.44 MB... | Kein Floppy: Disabled |
| **Advanced - Super IO Configuration** | | | |
| Onboard Floppy ... | Controller für Diskettenlaufwerk | Enabled | Kein Floppy: Disabled |
| **H/W Monitor** | | | |
| CPU Quiet Fan | Lüftersteuerung (Prozessor) | Disabled | Enabled |
| Target Fan Speed | Anvisierte Lüfterdrehzahl | Fast | Middle |

# MSI K9A2 Platinum

Bei der AM2(+)-Platine mit 790FX-Chipsatz lohnt sich ein neues BIOS für zusätzliche Einstellungen. So können Besitzer einer Phenom-CPU im B2-Stepping neuerdings auswählen, ob sie den TLB-Bug (Fehler beim L3-Zwischenspeicher von Phenom Vierkern-CPUs) abschalten oder beibehalten wollen. Mit vorherigen BIOS-Versionen war der Bugfix immer aktiv – die Spieleleistung sinkt damit deutlich. Sie finden die Option unter „Cell Menu".



**EXTRAS** | Die Aktualisierung auf das neueste BIOS 1.5 bringt auch neue Einstellungen.

## LÜFTERSTEUERUNG OPTIMIEREN

Bei den Standardeinstellungen ist die Lüftersteuerung deaktiviert. Ändern Sie daher im Menü „H/W Monitor" unbedingt den Wert für „CPU Smart FAN Target". Wir empfehlen die Einstellung „45 °C" – der Lüfter des Prozessorkühlers wird dann in feinen Stufen angepasst. Einen weiteren Lüfter können Sie in drei Prozentstufen regeln – etwa einen lauten Gehäuselüfter. Das funktionierte im Test mit einem 3-Pin-Lüfter problemlos. Dieser muss an den mit „SYSFAN1" beschrifteten Anschluss direkt hinter dem obersten Grafik-Steckplatz montiert werden.

## OC UND BIOS-PROFILE

Alle Übertaktungsoptionen finden Sie unter „Cell Menu". Die automatische OC-Funktion („D.O.T.3 Step3-1 setting") lieferte im Test keine guten Ergebnisse – übertakten Sie lieber manuell. Die Einstellung für den Referenztakt heißt „Adjust CPU FSB Frequency". Damit Sie bei einem BIOS-Reset nicht alle Einstellungen erneut vornehmen müssen, speichern Sie die Werte unter „User Settings" als Profil.

## BIOS 1.5

| Option | Beschreibung | Standard | PCG-Empfehlung |
|---|---|---|---|
| **Advanced BIOS Features** | | | |
| Full Screen Logo D. | Verbirgt Infos beim PC-Start | Enabled | Disabled |
| **Integrated Peripherals** | | | |
| HW HD Audio C. | Onboard-Sound | Enabled | Falls Soundk.: Disab. |
| Onboard IEEE 1394 | Firewire-Controller | Enabled | Enabled |
| **Power Management Setup** | | | |
| ACPI Standby State | Stand-by – S3 steht für Suspend to RAM | S1 | S3 |
| **H/W Monitor** | | | |
| CPU Smart FAN T. | Lüftersteuerung (Prozessor) | Disabled | 45 °C |
| Sys Fan1 Control | Lüftersteuerung (Gehäuselüfter) | 100% | Manuell anpassen |
| **Cell Menu** | | | |
| AMD's TLB bug fix | Bug bei B2-Phenoms, „Enabled" kostet Leistung | Disabled | Disabled |
| D.O.T.3 Step3-1 Setting | Automatische CPU-Übertaktung | Disabled | Disabled (besser manuell übertakten) |
| AMD Cool'n'Quiet | Stromsparmodus Cool'n'quiet | Auto | Auto |
| HT Ratio | Hypertransport-Multiplikator | Auto | OC: x4 |
| Adjust CPU Ratio | Prozessormultiplikator | Auto | Manuell einstellen |
| FSB/Memory Ratio | Speicherteiler | Auto | Manual - Herstellervorgabe auswählen |
| Auto Disable DIMM/ PCI Frequency | Kann bei Übertaktung (OC) für Probleme sorgen | Enabled | OC: Disabled |
| [...] Voltage | CPU-, RAM-, NB-, HT-Spannung. | Auto | OC: manuell einstellen |
| **Cell Menu - Advanced DRAM Configuration** | | | |
| DRAM Timing Mode | Bei „Manual" können Sie die RAM-Timings einstellen. | Auto | Manual - Herstellerwerte eintragen |
| Bank Interleaving | Schnellerer RAM-Zugriff | Auto | Auto |
| DCT Unganged Mode* | Dual-Channel mit 1 x 128 oder 2 x 64 Bit (Unganged) | Enabled | Enabled |

* Nur bei Phenom-CPUs

# Asus P5Q Deluxe

Die P45-Platinen von Asus werden derzeit im beliebten Online-Preisvergleich www.Geizhals.at am häufigsten gesucht. Wir erklären Ihnen alle Einstellungen exemplarisch am P5Q Deluxe, dem Flaggschiff mit dem neuen P45-Chipsatz. Die gleichen Optionen gibt es aber auch bei anderen P45-Hauptplatinen wie dem günstigen P5Q Pro. Auch P35-, X38- oder X48-Mainboards bieten größtenteils die gleichen Bezeichnungen für die BIOS-Einstellungen. Die Option „Language" im Menü „Main" hilft übrigens nur wenig: Die meisten Einstellungen bleiben englisch. Sofern Sie die Sprache halbwegs beherrschen, sollten Sie hier „English" auswählen, um Missverständnisse durch Übersetzungsfehler zu vermeiden. Halten Sie sich dabei einfach an unsere Empfehlungen.

## BIOS-BESONDERHEITEN

Asus-typisch bietet das P5Q Deluxe mehrere innovative Funktionen. Diese finden Sie im Menü „Tools". So können Sie unter „ASUS EZ Flash 2" einfach das BIOS aktualisieren, ohne ein Bootmedium anzufertigen oder einen Absturz beim Flashen unter Windows zu riskieren. Kopieren Sie die aktuelle BIOS-Version einfach auf einen USB-Stick oder brennen Sie sie auf eine CD. Sobald Sie „ASUS EZ Flash 2" gestartet haben, suchen Sie im linken Fenster den Stick oder das DVD-Laufwerk aus. Im rechten Auswahlmenü öffnen Sie mit den Pfeiltasten den entsprechenden Ordner und wählen mit „Enter" die BIOS-Datei an. Zwischen den beiden Fenstern wechseln Sie mit der Tabulatortaste. Wartezeiten sind dabei ganz normal – auch wenn „EZ Flash 2" für eine Weile nicht reagiert, ist das Programm nicht zwangsläufig abgestürzt.

Mit „Drive Xpert Control" konfigurieren Sie hingegen einen RAID-Verbund aus zwei Laufwerken. Diese müssen an die beiden orangefarbenen SATA-Ports der Platine angeschlossen sein. Wählen Sie bei „Drive Xpert Mode Update" „Mode Change" aus, um den Modus zu bestimmen. „EZ Backup" entspricht RAID 1, also einer Spiegelung der Festplatte. Für eine Leistungssteigerung (RAID 0) sorgt hingegen die Option „Super Speed". Die Technik „Express Gate", ein Mini-Betriebssystem auf dem integrierten Flash-Speicher, konfigurieren Sie ebenfalls unter „Tools". Mit Standardeinstellungen wird beim Rechnerstart zehn Sekunden lang ein Auswahlmenü eingeblendet, bei dem Sie innerhalb von wenigen Sekunden das mitgelieferte Betriebssystem laden, das BIOS aufrufen oder den Bootvorgang fortsetzen („Enter OS"). Wer die Technik nicht nutzt, wählt im BIOS bei „Express Gate" „Disabled" und verkürzt so den Bootvorgang.

In dem Menü „Tools" – „ASUS O.C. Profile" haben Sie hingegen die Möglichkeit, Ihre BIOS-Einstellungen als Profil abzuspeichern. Das ist sehr praktisch, um nach einem BIOS-Reset nicht alle Werte erneut einstellen zu müssen. Anders als bei Gigabyte-Platinen können Sie den Profilen leider keine Bezeichnung geben. Eine weitere außergewöhnliche Funktion verbirgt sich unter „Advanced" – „CPU Configuration". Ist sie aktiv, wird im Windows-Leerlauf das System in den C2-, C3- oder C4-Modus versetzt. Anders als beim Standardmodus C1E wird hier beispielsweise der Zwischenspeicher (Cache) für einen geringeren Stromverbrauch abgeschaltet. Im gleichen Menü können Sie auch Intels Energiesparfunktion Speedstep an- oder abschalten. Die Stromspartechnik lässt sich allerdings nur auswählen, wenn Sie den Prozessormultiplikator („CPU Ratio Setting") auf „Auto" setzen.

## LÜFTERSTEUERUNG UND ÜBERTAKTUNG

Die sehr gute Lüftersteuerung ist bei den Standardeinstellungen deaktiviert. Dann nerven beispielsweise manche Boxed-Kühler mit lautstarken 4.000 Umdrehungen pro Minute. Öffnen Sie daher das Menü „Power" und anschließend „Hardware Monitor" – eine Ladezeit von mehreren Sekunden ist hier normal. Bei „CPU Q-Fan Control" wählen Sie „Enabled". Das „CPU Fan Profile" „Standard" hat sich mit einem Boxed-Kühler in der Praxis bewährt.

Wer bei seinem System an der Taktschraube drehen möchte, dem liefert das P5Q Deluxe nicht nur ein hervorragendes Übertaktungspotenzial, sondern stellt auch enorm viele Optionen bereit, von denen leider nicht alle dokumentiert sind. Welche Werte Sie für gute Ergebnisse einstellen, verrät die Tabelle rechts.

## BIOS 0803

```
Main   Ai Tweaker   Advanced   Power   Boot   Tools   Exit

System Time                 [07:57:35]          Use [ENTER], [TAB]
System Date                 [Thu 07/24/2008]    or [SHIFT-TAB] to
Legacy Diskette A           [1.44M, 3.5 in.]    select a field.
Language                    [English]
                                                Use [+] or [-] to
▸ SATA 1          : [Not Detected]              configure system Time.
▸ SATA 2          : [WDC WD1500ADFD-00N]
▸ SATA 3          : [TSSTcorpCD/DVDW SH]
▸ SATA 4          : [Not Detected]
▸ SATA 5          : [Not Detected]
▸ SATA 6          : [Not Detected]
                                                ↔    Select Screen
▸ Storage Configuration                         ↑↓   Select Item
▸ System Information                            +-   Change Field
                                                Tab  Select Field
                                                F1   General Help
                                                F10  Save and Exit
                                                ESC  Exit
```

**PRAKTISCH** | Asus verwendet bei P35-, X38- oder X48-Platinen oft gleiche Bezeichnungen.

| Option | Beschreibung | Standard | PCG-Empfehlung |
|---|---|---|---|
| **Main** | | | |
| Legacy Diskette A | Wählt Wechseldatenträger aus | 1.44M... | Kein Floppy: None |
| Language | Übersetzung des BIOS-Menüs | English | English |
| **Ai Tweaker** | | | |
| Ai Overclock-Tuner | Schaltet FSB-Einstellung frei | Auto | OC: Manual |
| CPU Ratio Setting | Prozessormultiplikator | Auto | Manuell einstellen |
| FSB Strab to N... | Timing-Vorgaben für FSB-Takt | Auto | OC: 400 MHz |
| DRAM Frequency | Speicherteiler | Auto | Herstellervorgabe auswählen |
| DRAM CLK Skew... | Verzögert Taktsignal | Auto | OC: anpassen |
| DRAM Timing Control | Bei „Manual" können Sie die RAM-Timings einstellen | Auto | Manual – Hersteller-werte eintragen |
| DRAM Static Read Control | „Disabled" soll RAM-OC verbessern, ist aber langsamer | Auto | OC: Disabled |
| DRAM Read Training | „Enabled": BIOS optimiert Datenzugriff automatisch | Auto | OC: Disabled |
| MEM. OC Charger | Verbessert Signalqualität bei hoher RAM-Taktrate | Auto | OC: Enabled |
| Ai Clock Twister | „Light" verbessert Kompatibilität und RAM-OC | Auto | OC: Light |
| Ai Transaction Booster | Niedriger Wert: Kompatibiltät, hoher Wert: mehr Leistung | Auto | OC: Wert senken |
| Load-Line Calibration | Enabled: CPU-Spannung bleibt unter Last stabiler | Auto | OC: Enabled |
| CPU/NB Clock Skew | Verzögert Taktsignal | Auto | OC: Anpassen |
| **Advanced – CPU Configuration** | | | |
| CPU Ratio Setting | Prozessormultiplikator | Auto | Manuell einstellen |
| C1E Support | Stromsparmodus C1E | Enabled | Enabled |
| Max CPUID Value Limit | CPUID-Wert wird für ältere Betriebssysteme angepasst | Disabled | XP/Vista: Disabled 98/ME: Enabled |
| Intel Virtualization... | Beschleunigt Virtualisierung | Enabled | Enabled |
| CPU TM Function | Senkt bei hoher CPU-Temperatur Takt und Spannung | Enabled | Enabled |
| Execute Disable Bit | Hardware-Virenschutz XD-Bit, verhindert Buffer-Overflow | Enabled | Enabled |
| Intel Speedstep... | Stromsparmodus Speedstep | Enabled | Enabled |
| Intel C-State Tech | Niedrigerer Leerlauf-Verbrauch | Disabled | Enabled |
| **Power** | | | |
| Suspend Mode | S3 = Suspend to RAM | Auto | S3 |
| **Power – Hardware Monitor** | | | |
| CPU Q-Fan Control | Lüftersteuerung (CPU) | Disabled | Enabled (Wert: Standard) |
| Chassis Q-Fan Control | Lüftersteuerung (Gehäuselüf.) | Disabled | Enabled (Wert: Standard) |
| **Tools** | | | |
| Asus EZ Flash 2 | BIOS-Update-Programm | - | Für Update nutzen |
| Drive Xpert C. | RAID-Konfiguration | Enabled | Kein RAID: Disabled |
| ASUS O.C. Profil | BIOS-Einstellungen speichern | - | Stabile Werte speichern |

Wählen Sie die beliebtesten Autos Europas.

# GEWINNEN SIE EINEN FIAT 500

und weitere attraktive Preise unter

**www.internet-auto-award.de**

7. INTERNET AUTOAWARD 2008



AutoScout24 + ElectronicScout24 + FinanceScout24 + FriendScout24 + ImmobilienScout24 + JobScout24 + TravelScout24




**Europas großer Automarkt: www.autoscout24.de**

Mit rund 1,8 Millionen Angeboten und über 4,6 Millionen potenziellen Autokäufern im Monat[1]

Wer scoutet, der findet.

# Gigabyte EP35-DS4

Das verwendete P35-Board EP35-DS4 dient als Beispiel – genau wie Asus nutzt nämlich auch der Hersteller Gigabyte die gleichen BIOS-Optionen bei den übrigen aktuellen Platinen mit P35-, X38- oder X48-Chipsatz. Unsere Tabelle gilt größtenteils sogar für die neue P45-Generation. Hier wurde hauptsächlich das Overclocking-Menü „MB Intelligent Tweaker" überarbeitet, die anderen Optionen stimmen mehrheitlich überein. Sie können unsere Empfehlungen daher auch bei anderen aktuellen Gigabyte-Platinen einstellen.

## ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN

Ein BIOS-Update lohnt sich: Dank der aktuellen Version unterstützen alle EP35-Boards mit der Platinenrevision 2.1 (sie steht auf dem Board unter den Steckplätzen) den neuen Energiesparmodus Dynamic Energy Saver Advanced. Damit bleibt bei geringer Prozessorlast nur eine Phase der CPU-Stromversorgung aktiv. Vorher waren es mindestens zwei Phasen. So soll der Stromverbrauch im Windows-Leerlauf oder beim Arbeiten weiter sinken. Wie bei Gigabyte-Platinen üblich, müssen Sie auch beim EP35-DS4 mit der aktuellen BIOS-Version F4 im Hauptmenü „Strg" und „F1" drücken, damit zusätzliche Optionen freigeschaltet werden. Manche der beschriebenen Einstellungen stehen übrigens nur bei Core-2-Prozessoren zur Verfügung.

So können Sie mit einer entsprechenden CPU im Menü „Advanced BIOS Features" die Stromsparmodi „CPU Enhanced Halt (C1E)" und „CPU EIST Function" aktivieren. „EIST" steht dabei für „Enhanced Intel Speedstep Technology". Damit Speedstep funktioniert, müssen Windows-XP-Besitzer zunächst in der Systemsteuerung („Start" und „Einstellungen") unter „Energieoptionen" das „Energieschema" „Tragbar/Laptop" auswählen. Allerdings beeinträchtigt der Stromsparmodus die Bildwiederholrate (Fps-Rate), da Prozessortakt und -spannung mitten im Spiel gesenkt werden. C1E hat dieses Problem nicht, funktioniert allerdings nur, wenn der Prozessor im Sleep-Modus ist und keine Aufgaben anstehen. Damit werden CPU-Takt und Kernspannung deutlich seltener gesenkt als mit EIST. Wir empfehlen daher, beide Optionen zu aktivieren – sobald Sie ein Spiel starten, deaktivieren Sie Speedstep einfach unter Windows. Vista-Besitzer wählen dazu das Energieschema „Höchstleistung". Den integrierten Virenschutz XD-Bit sollten Sie ebenfalls aktivieren. Nur bei unerklärlichen Programmabstürzen schalten Sie diese Option testweise ab.

Falls Sie eine USB-Tastatur verwenden, empfehlen wir zudem unbedingt, unter „Integrated Peripherals" bei „USB Keyboard Support" „Enabled" auszuwählen. Ansonsten funktioniert die Tastatur nicht beim Hochfahren sowie unter DOS und Sie können weder den abgesicherten Modus aufrufen noch das BIOS per USB-Stick oder Diskette flashen.

## ÜBERTAKTEN UND SPEICHERN

Auch wenn Sie nicht vorhaben zu übertakten, sollten Sie im Menü „MB Intelligent Tweaker" den Multiplikator prüfen. Manche P35-Platinen stellen mit einem älteren BIOS hier nämlich grundsätzlich den Wert 8 ein, auch wenn für den Prozessor eigentlich ein höherer Multiplikator vorgesehen ist. Im Gegensatz zu vielen anderen Platinen können Sie beim EP35-DS4 auch mit manuell eingestelltem Multiplikator C1E und Speedstep nutzen.

Wer beim Übertakten noch wenig Erfahrung gesammelt hat, probiert am besten die Funktion „C.I.A. 2" aus. Damit wird der Prozessortakt bei hoher Last automatisch angehoben. Leider sind die einzelnen Stufen nicht dokumentiert – prüfen Sie mit dem Programm CPU-Z (www.cpu-z.de), welcher Takt eingestellt wird, und überprüfen Sie per Prime-95-Torture-Test, ob das System stabil läuft. Damit „C.I.A. 2" funktioniert, müssen Sie zunächst die „System Voltage Control" auf „Auto" setzen. Zudem brauchen Sie High-End-Arbeitsspeicher, denn die Speicherspannung wird automatisch auf 2,21 Volt angehoben.

Ambitionierte Übertakter finden im BIOS zahlreiche praktische Optionen. So können Sie alle wichtigen Spannungen in sehr feinen Schritten bestimmen und den Speichertakt mit sieben Teilern anpassen. Die Einstellung „Performance Enhance" sollten Sie zum Übertakten auf „Standard" setzen.

## BIOS F4

CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1984-2008 Award Software

| | |
|---|---|
| ▸ Standard CMOS Features | Load Fail-Safe Defaults |
| ▸ Advanced BIOS Features | Load Optimized Defaults |
| ▸ Integrated Peripherals | Set Supervisor Password |
| ▸ Power Management Setup | Set User Password |
| ▸ PnP/PCI Configurations | Save & Exit Setup |
| ▸ PC Health Status | Exit Without Saving |
| ▸ MB Intelligent Tweaker(M.I.T.) | |

Esc : Quit ↑↓→←: Select Item F11 : Save CMOS to BIOS
F8 : Q-Flash F10 : Save & Exit Setup F12 : Load CMOS from BIOS

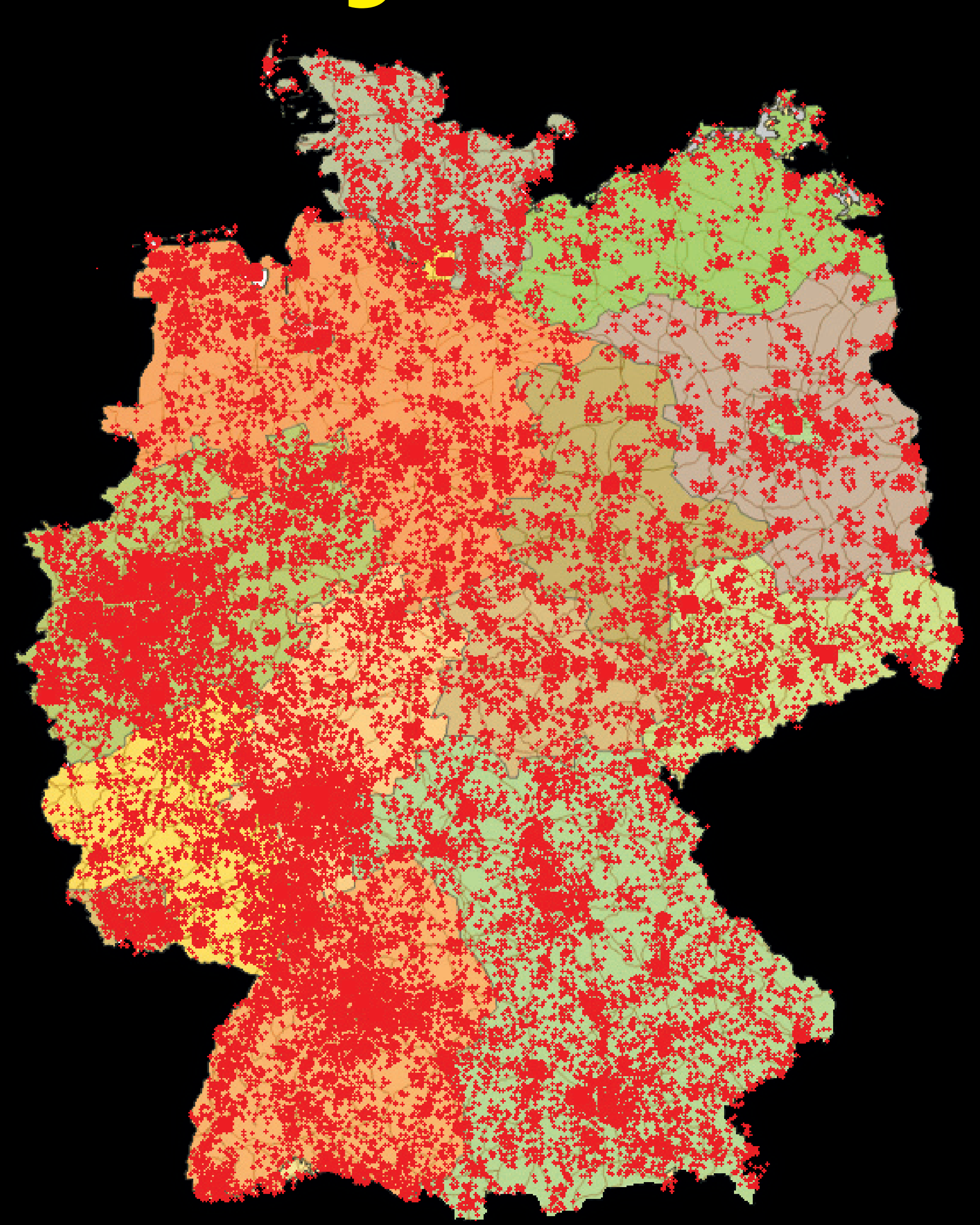
Miscellaneous BIOS Features...

**EINHEITLICH** | Auch bei Gigabyte-Platinen stimmen viele Optionen im BIOS überein.

| Option | Beschreibung | Standard | PCG-Empfehlung |
|---|---|---|---|
| **Standard CMOS Features** | | | |
| Drive A | Wählt Wechseldatenträger aus | 1.44M, 3.5" | Kein Floppy: None |
| Halt On | Bootvorgang stoppt bei einer Fehlermeldung. | All, but Keyb. | All but Keyboard |
| **Advanced BIOS Features** | | | |
| Hard Disk Boot Prio. | Bestimmt die Boot-Festplatte | – | Manuell auswählen |
| Password Check | Setup: Passwort für BIOS System: Passwort für PC-Start | Setup | Setup |
| Limit CPUID Max. to 3 | CPUID-Wert wird für ältere Betriebssysteme angepasst | Disabled | XP/Vista: Disabled 98/ME: Enabled |
| No-Execute Memory Protect | Hardware-Virenschutz XD-Bit, verhindert Buffer-Overflow | Enabled | Enabled |
| CPU Enhanced Halt | Stromsparmodus C1E | Enabled | Enabled |
| CPU Thermal Monitor 2 (TM2) | Senkt bei hoher CPU-Temperatur Takt und Spannung | Enabled | Enabled |
| CPU EIST Function | Stromsparmodus Speedstep | Enabled | Enabled |
| Virtualization Tech. | Beschleunigt Virtualisierung | Enabled | Enabled |
| Full Screen Logo... | Verbirgt Infos beim PC-Start | Enabled | Disabled |
| **Integrated Peripherals** | | | |
| USB Keyboard Sup. | Aktiviert Tastatur beim Booten | Disabled | Enabled |
| Azalia Codec | Onboard-Sound | Enabled | Falls Soundk.: Disabl. |
| Onboard H/W 1394 | Firewire-Controller | Enabled | Enabled |
| **Power Management Setup** | | | |
| ACPI Suspend Type | S3 = Suspend to RAM | S1 | S3 |
| Soft-Off by PWR-BTTN | „Delay..." = zum Runterfahren Power-Knopf vier Sek. drücken | Instant-Off | Instant-Off |
| PME Event Wake Up | PC per PCI-Karte starten | Enabled | Disabled |
| Resume by Alarm | PC startet zur bestimmten Zeit. | Disabled | Bei Bedarf: Enabled |
| **PC Health Status** | | | |
| CPU Smart Fan C. | Lüftersteuerung (CPU) | Enabled | Enabled |
| CPU Smart FAN M. | Art der Lüftersteuerung | Auto | Auto |
| **MB Intelligent Tweaker (M.I.T.)** | | | |
| Robust Graphics B. | Auto-OC für die Grafikkarte | Auto | Auto |
| CPU Clock Ratio | Prozessormultiplikator | Auto | Manuell einstellen |
| Fine CPU Clock R. | 0,5er-Schritte für CPU-Multi. | Je nach CPU | Je nach CPU |
| CPU Host Clock C. | Schaltet FSB-Einstellung frei | Disabled | OC: Enabled |
| PCI Express Freq. | PCI-Express-Takt | Auto | Evtl. für Grafikkarte |
| C.I.A. 2 | Automatisches CPU-Overcl. | Disabled | OC-Anfänger: Enabled |
| Performance Enhance. | Soll RAM beschleunigen | Turbo | OC: Standard |
| System Memory Multiplier | Speicherteiler (2.00 = Teiler 1:1) | Auto | Manual – Herstellervorgabe auswählen |
| DRAM Timing Selectable | Bei „Manual" können Sie die RAM-Timings einstellen | Auto | Manual – Herstellerwerte eintragen |
| System Voltage Control | Schaltet Einstellmöglichkeiten für die Spannungen frei | Auto | OC: Manual, Spannungen anpassen |



# 380.000 begeisterte Kunden:



**Die Punkte zeigen Postleitzahlen der bisherigen ONE Kunden. Mehrere Kunden am gleichen Ort sind unter einem Punkt zusammengefasst. Eventuelle leere Flächen ergeben sich durch große Postverteilungsgebiete.**

*Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:*

**www.one.de**

# VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

**Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!**

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

## AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**399.- €** oder Finanzkauf [2] ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4707

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99





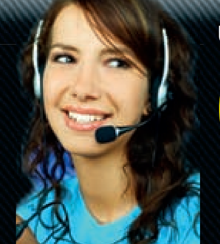








Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



**Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr**

# (0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 350€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!
(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de



4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S“ mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.
5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S“ in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.09.08.




## Intel® Core™ 2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**1099.- €** oder Finanzkauf [2)] ab 20€/mtl.
Art-Nr. 4758
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1218.99

## Intel® Core™ 2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

**1199.- €** oder Finanzkauf [2)] ab 22€/mtl.
Art-Nr. 4664
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1318.99

## Intel® Core™ 2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

**1349.- €** oder Finanzkauf [2)] ab 25€/mtl.
Art-Nr. 4665
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1468.99

## Intel® Core™ 2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

**2299.- €** oder Finanzkauf [2)] ab 43€/mtl.
Art-Nr. 4759
Inklusive Windows Vista® Ultimate 2418.99

## Intel® Core™ 2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 2000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

**3399.- €** oder Finanzkauf [2)] ab 64€/mtl.
Art-Nr. 4760
Inklusive Windows Vista® Ultimate 3518.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

*Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:*

**www.one.de**




Hardware-Kategorie: Komplett-PC

# Arlt Gamer GTX280

Beim ersten Blick auf das Aluminiumgehäuse sucht man verdutzt den An-/Aus-Schalter, denn dieser ist beim Cosmos RC-1100 nur ein berührungsempfindlicher Sensor. Im Inneren weiß das qualitativ hochwertige Gehäuse zu überzeugen – so befindet sich beispielsweise in der linken Seitenwand ein 200-mm-Lüfter und im restlichen PC sind vier 120-mm-Lüfter eingebaut. In den sieben 5,25- und vier 3,5-Zoll-Einbauplätzen, die sich modular auf die ganze Front des Gehäuses verteilen, stecken ein DVD-ROM, ein DVD-Brenner, der auch HD-DVDs und Blu-rays liest, sowie ein Kartenleser und zwei 698-GB-Festplatten mit 32 MB Cache.

Mit 14.446 Punkten im 3D Mark 2006 demonstrieren die Vierkern-CPU und die 280 GTX eindrucksvoll ihre Spielestärke. Positiv: Die Leistungsaufnahme fällt mit 141 Watt (Windows) und 245 Watt (3D) für ein Spielesystem erfreulich gering aus. Die Geräuschbelastung geht in Ordnung: 1,8 Sone (Windows) und 2,1 Sone (3D) sind nicht störend.

**Fazit:** Mit dem Gamer GTX280 bietet Arlt einen schnellen und verhältnismäßig leisen Spiele-PC an, der beim Strombedarf haushält und sauber verarbeitet ist. (lc) ❑

## ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

| | |
|---|---|
| **Prozessor:** | Core 2 Quad Q9450 (2,66 GHz) |
| **Mainboard:** | MSI P45 Platinum (Intel P45) |
| **Speicher:** | 2x OCZ 2.048 MB (DDR2-800, CL5) |
| **Grafikkarte:** | MSI N280GTX, 512 MB Videospeicher (Chip: 601 MHz, Speicher: 1.107 MHz) |
| **Festplatte:** | 2 x Samsung HD753LJ (RAID-0) (750 GB, SATA II) |
| **Garantie:** | 24 Monate (Bring in) |

### Gamer GTX280

| | | |
|---|---|---|
| Hersteller: **Arlt** | Ausstattung: | 1,86 |
| Web: **www.arlt.de** | Eigenschaften: | 1,27 |
| Preis: **Ca. € 1.800,-** | | |
| Preis-Leistung: **Gut** | Leistung: | 1,87 |

+ Spieleleistung
+ Ausstattung
+ Festplattengeschwindigkeit
− Preis

**WERTUNG 1,75**




Hardware-Kategorie: Komplett-PC

# Ibuypower Gamer Dream SLI 900

Auch Ibuypower verwendet das komfortable und schicke Cosmos-Gehäuse von Cooler Master. Anstelle des üblichen 120-mm-Lüfters auf der Rückseite kommt allerdings eine kleine Wasserkühlung für die CPU zum Einsatz. Dank der sauberen Kabelverlegung gibt es für alle Komponenten inklusive der sehr großen Grafikkarte mehr als genug Platz. Neben einem 200-mm-Lüfter sorgen zwei 120-mm-Lüfter vor der Festplatte und im Gehäusedeckel für Frischluftzufuhr.

Die Spieleleistung des Systems ist insgesamt gut, obwohl die 9800 GTX in hohen Auflösungen mit aktiviertem AA und AF an ihre Leistungsgrenze stößt. Die Lautstärkeentwicklung ist mit 2,2 Sone (Windows) und 2,5 Sone (3D) zumindest im Windows-Betrieb unnötig hoch – deaktivieren Sie den Seitenlüfter, sinkt die Lautstärke auf 1,5 Sone. Der Stromverbrauch liegt im Windows-Betrieb mit 165 Watt und im Spielebetrieb mit 250 Watt im üblichen Bereich für Spiele-PCs.

**Fazit:** Mit etwas Feintuning ist der Gamer Dream SLI 900 in der vorgestellten Ausbaustufe ein sehr guter Allround-Spiele-PC und ein faires Angebot. Einziger Kritikpunkt: die zu hohe Lautstärke unter Windows. (lc) ❑

## ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

| | |
|---|---|
| **Prozessor:** | Core 2 Duo E8400 (2,6 GHz) |
| **Mainboard:** | Asus P5N-D (Nforce 750i SLI) |
| **Speicher:** | 2 x OCZ 2.048 MB (DDR2-800, CL5) |
| **Grafikkarte:** | Nvidia 9800 GTX Zilent, 512 MB Videospeicher (Chip: 675 MHz, Speicher: 1.100 MHz) |
| **Festplatte:** | Samsung HD502IJ (500 GB, SATA II) |
| **Garantie:** | – |

### Gamer Dream SLI 900

| | | |
|---|---|---|
| Hersteller: **Ibuypower** | Ausstattung: | 2,00 |
| Web: **www.ibuypower.de** | Eigenschaften: | 1,32 |
| Preis: **Ca. € 1.005,-** | | |
| Preis-Leistung: **Gut** | Leistung: | 2,31 |

+ Spieleleistung/Preis
+ Verarbeitungsqualität
+ Wasserkühlung
− Windows-Lautstärke

**WERTUNG 2,05**




Hardware-Kategorie: Komplett-PC

# Highend Computer Zeronoiseedition08

Das Lian-Li-Gehäuse wirkt schlicht, nur der passive Radiator an der Seitenwand deutet auf Hightech vom Feinsten hin. Unter der Haube ist es aber mit bescheidenem Understatement vorbei: Hinter der gedämmten Seitenwand kommt ein weiterer 120-mm-Radiator zum Einsatz. CPU- und Grafikkarte sind ebenfalls mit edlen Wasserkühlern ausgerüstet. Damit auch die übrigen Komponenten zuverlässig ihren Dienst verrichten, befinden sich zusätzlich passive Kühlkörper auf der Platine und dem Speicher. HE-Computer vertraut auch beim Netzteil auf passive Bauweise, das FSP Zen liefert 400 Watt.

Dank Wasserkühlung sind CPU und Grafikkarte bis ans Limit übertaktet und ein 3D-Mark-2006-Wert von 14.257 Punkten spricht für sich – sehr gut. Erstaunlicherweise liegt die Stromaufnahme mit 140 Watt (Windows) und 220 Watt (3D) unter der vergleichbarer (nicht übertakteter) Systeme. Wer aufgrund der Leistung einen Krachmacher vermutet, verstummt angesichts von fast unhörbaren 0,4 Sone (Windows) und 0,5 Sone (3D).

**Fazit:** Dieses teure System kombiniert Spitzenleistung mit einer absolut geringen Geräuschentwicklung. (lc) ❑

## ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

| | |
|---|---|
| **Prozessor:** | Core 2 Quad E8500 (3,8 GHz) |
| **Mainboard:** | Abit IP35 Pro (Intel P35) |
| **Speicher:** | 2 x 2.048 MB (DDR2-1066, CL5) |
| **Grafikkarte:** | Nvidia Geforce 9800 GTX, 512 MB Videospeicher (Chip: 783 MHz, Speicher: 1.100 MHz) |
| **Festplatte:** | Western Digital WD6400AAKS (640 GB, SATA II) |
| **Garantie:** | – |

### Zeronoiseedition08

| | | |
|---|---|---|
| Hersteller: **Highend Computer** | Ausstattung: | 1,99 |
| Web: **www.he-computer.de** | Eigenschaften: | 1,27 |
| Preis: **Ca. € 2.800,-** | | |
| Preis-Leistung: **Befriedigend** | Leistung: | 1,69 |

+ Spieleleistung
+ Lautstärkeentwicklung
+ Ausstattung/Blu-ray-Laufwerk
− Preis

**WERTUNG 1,67**




Hardware-Kategorie: DDR3-1600-Speicher

# Chaintech Apogee GT Blazer

DDR3-Speicher ist erneut günstiger geworden. So kostet das GT-Blazer-Paar faire 110 Euro; eine Variante mit zweimal 2.048 MB ist für 240 Euro zu haben. Beide Speicherpärchen sind mit einen zusätzlichen Kühler ausgestattet, den Sie einfach auf die Module schrauben. Da die Bohrungen variabel sind, können Sie die Kühler bei praktisch allen Hauptplatinen anbringen – egal wie weit die Speicherbänke auseinanderliegen. Um den richtigen Abstand zu ermitteln, bauen Sie die Module zunächst ein. Anschließend bestreichen Sie die Oberseite der Heatspreader mit der mitgelieferten Wärmeleitpaste. Danach legen Sie den Kühler auf und befestigen ihn mit vier Schrauben. Für einen guten Anpressdruck ziehen Sie die Schrauben mit der kurzen Seite des Inbusschlüssels fest. Wichtig: Die Unterlegscheiben gehören nur auf den Kühler und nicht darunter, sonst wird kein Kontakt zu den Heatspreadern hergestellt – die gedruckte Anleitung ist hier leider nicht ganz eindeutig.

Bei 1,8 Volt wird der Kühler bei 25,4 Grad Raumtemperatur nach 35 Minuten Prime-95-Belastung an der Unterseite 37,8 Grad warm. Das ist ein Hinweis darauf, dass zumindest ein Teil der Abwärme an den zusätzlichen Kühler abgeführt wird. Eine höhere Spannung ausprobierten wir nicht aus, da wir im Test stets nur 0,1 Volt oberhalb der Herstellerspezifikation (1,7 Volt) einstellen. Mit 1,8 Volt und den Timings 9-9-9-27, 2T waren bereits 900 MHz möglich. Die angegebenen Latenzen 7-7-7-18 bewältigten die Module auf mit dem Gigabyte P35T-DQ6 jedoch nicht.

**Fazit:** Übertakter bekommen mit dem GT Blazer in der DDR3-1600-Variante übertaktungsfreudige 1.024-MB-Module mit guter Kühlung zum fairen Preis. (dm)

**Apogee GT Blazer**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **Chaintech** | Ausstattung: **1,80** |
| Web: **www.chaintech.com.tw** | Eigenschaften: **2,01** |
| Preis: **Ca. € 110,-** | |
| Preis-Leistung: **Befriedigend** | Leistung: **1,81** |

| + | − |
|---|---|
| Viel Übertaktungspotenzial | DDR3-1600 mit CL7 instabil |
| Zusätzlicher Kühler | Kein XMP/EPP 2.0 |

**WERTUNG 1,85**




Hardware-Kategorie: LCD-Monitor

# LG W2252TE

Der 22-Zoll-Monitor löst mit 1.680 x 1.050 Pixeln auf. Das verwendete TN-Panel ist mit einer Graustufenbeschleunigung ausgestattet, die Sie allerdings nicht über das schicke, aber etwas verwirrende und nicht intuitiv bedienbare Bildschirmmenü deaktivieren können. Die übrige Ausstattung des W2252TE fällt segmenttypisch sehr spartanisch aus: Neben einem analogen D-Sub-Anschluss besitzt der Monitor einen DVI-Anschluss samt HDCP-Unterstützung.

Auch bei schnellen Spieleszenen sind auf dem LG keine Schlieren sichtbar, dies belegt die relativ gute Reaktionsgeschwindigkeit von 24 Millisekunden. Bei deutlichen Kontrastunterschieden im Bild wie beispielsweise in Call of Duty 4 sind ebefalls bei Bewegungen keine Kontrastfehlberechnungen zu erkennen. Dank guter Helligkeitsverteilung liegt die durchschnittliche Abweichung auf der Gesamtfläche bei zehn Prozent. Auch der Helligkeitsbereich von 50 Candela bis maximal 220 Candela überzeugt. Der Farbraum des verwendeten TN-Panels ist nur befriedigend. Sehr positiv: der geringe Stromverbrauch von 20 Watt (4 Watt im Stand-by).

**Fazit:** Aus Sicht des Spielers reiht sich der LG W2252TE nahtlos in die Top-Riege aktueller 22-Zoll-Geräte mit schnellen TN-Panels ein – wir hätten uns allerdings noch ein deaktivierbares Overdrive gewünscht. Grafiker und Fotografen machen aufgrund des begrenzten Farbraums am besten einen Bogen um das Gerät. Ein echtes Highlight ist in jedem Fall der geringe Energieverbrauch ohne sichtbare Qualitätseinschränkungen (im Vergleich zu etablierten Spielemonitoren). Würden Sie 24 Stunden am Tag spielen, hätten sich die höheren Anschaffungskosten nach zwei Jahren bezahlt gemacht. (lc)

**W2252TE**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **LG** | Ausstattung: **1,90** |
| Web: **www.lge.de** | Eigenschaften: **2,65** |
| Preis: **Ca. € 260,-** | |
| Preis-Leistung: **Gut** | Leistung: **2,03** |

| + | − |
|---|---|
| Stromverbrauch | Preis/OSD |
| Reaktionszeit | Farbraum |

**WERTUNG 1,60**




Hardware-Kategorie: Netzwerk

# D-Link DSM-510

Der DSM-510 von D-Link ist eine gute Ergänzung zu Ihrem WLAN-Router, wenn Sie Bilder, Musik oder Videos zum Fernseher im Wohnzimmer übertragen möchten. Sie können das Gerät auch über ein herkömmliches Netzwerkkabel mit Ihrem PC verbinden. Die Box selbst platzieren Sie idealerweise neben dem TV. Ein Anschluss ist entweder per HDMI- oder Scart-Kabel möglich, wobei nur Letzteres im Lieferumfang enthalten ist. Dank eines optischen Digitalausgangs müssen Sie auch nicht auf 5.1-Ton verzichten.

Das kompakte Gerät (146 x 11,2 mm) lässt sich auch ohne PC betreiben. Dabei schließen Sie Wechseldatenträger per USB an der Vorderseite des Media Players an. So betrachten Sie Videos oder Bilder beispielsweise auch ganz bequem vom USB-Stick. Die Bedienung erfolgt über eine mitgelieferte Infrarotfernbedienung und die Benutzeroberfläche ist einfach zu handhaben. Das DivX-zertifizierte Gerät beherscht 1.080i und unterstützt unter anderem die Videoformate WMV9, MPEG2, MPEG4, Xvid und Avi. Neben MP3- und Wav-Dateien kann die Box auch mit dem WMA-Musikformat umgehen. Zu den unterstützten Fotoformaten zählen JPEG, BMP, PNG, TIFF und GIF. Leider bietet D-Links DSM-510 nur die WLAN-Spezifikation 802.11g (54 MBit/s). Gerade für hochaufgelöste HD-Videos reicht diese Bandbreite nicht immer aus.

**Fazit:** Wenn Sie Material vom PC zum Fernseher streamen möchten, ist der Media Player von D-Link eine interessante Lösung. Mit einem Preis von 160 Euro ist er jedoch kein Schnäppchen. Im Prinzip bietet eine Xbox 360 (ab 250 Euro inkl. WLAN-Adapter) oder Playstation 3 (ab 380 Euro) den gleichen Funktionsumfang – allerdings arbeiten diese Konsolen nicht komplett lautlos. (dw)

**DSM-510**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **D-Link** | Ausstattung: **2,71** |
| Web: **www.dlink.de** | Eigenschaften: **2,15** |
| Preis: **Ca. € 160,-** | |
| Preis-Leistung: **Befriedigend** | Leistung: **2,20** |

| + | − |
|---|---|
| Funktioniert auch ohne PC | WLAN nach 802.11g |
| Gute Menüführung | Hoher Preis/Handbuch fehlt |

**WERTUNG 2,29**

# Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.




▶ = **Preis-Leistungs-Tipp**

## GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

### AGP-Karten

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MB) | Takt (Chip/RAM) | PS-ALUs/VS*** | Lautheit (2D/3D) | 1.280x1.024, kein AA/AF* | 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP | ca. € 100,- | Radeon HD 3850 | 512 DDR3 (1,1 ns) | 669/829 MHz | 320/320 | 1/1 Sone | 65,1 Fps | 48,6 Fps | 2,80 |
| Tul Radeon HD 3850 AGP | ca. € 95,- | Radeon HD 3850 | 512 DDR3 (1,1 ns) | 669/829 MHz | 320/320 | 2,4/2,4 Sone | 65,1 Fps | 48,6 Fps | 2,84 |
| MSI NX7800 GS-TD256 | ca. € 130,- | Geforce 7800 GS | 256 DDR3 (1,4 ns) | 375/600 MHz | 32/6 | 1,1/2,9 Sone | 21,9 Fps | 16 Fps | 3,39** |

### PCI-Express-Karten

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MB) | Takt (Chip/RAM) | PS-ALUs/VS*** | Lautheit (2D/3D) | 1.280x1.024, kein AA/AF* | 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MSI N280GTX-T2D1G Super OC | ca. € 400,- | Geforce GTX 280 | 1.024 DDR3 | 700/1.150 MHz | 240/max. 240 | 0,9/5,5 Sone | 99,7 Fps | 89,3 Fps | 1,99 |
| ▶ Leadtek Geforce GTX 260 | ca. € 230,- | Geforce GTX 260 | 896 DDR3 | 576/999 MHz | 192/max. 192 | 1,0/1,9 Sone | 98,5 Fps | 76,5 Fps | 2,03 |
| Zotac Geforce 9800 GX2 | ca. € 380,- | Geforce 9800 GX2 | 2x 512 DDR3 | 602/999 MHz | 2x 128/2x 128 | 0,9/3,9 Sone | 86 Fps | 83,5 Fps | 2,15** |
| Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition | ca. € 180,- | Geforce 9800 GTX | 512 DDR3 | 756/1.152 MHz | 128/max. 128 | 0,4/1,9 Sone | 95,4 Fps | 61,9 Fps | 2,39** |
| Asus EN8800GTX | ca. € 200,- | Geforce 8800 GTX | 768 DDR3 | 575/900 MHz | 128/max. 128 | 0,7/1,1 Sone | 89 Fps | 58,5 Fps | 2,48** |
| Leadtek Winfast PX8800 GTS/512 | ca. € 170,- | Geforce 8800 GTS | 512 DDR3 | 648/972 MHz | 128/max. 128 | 0,4/0,8 Sone | 95 Fps | 57 Fps | 2,56** |
| MSI NX8800GTS-T2D512E-OC | ca. € 140,- | Geforce 8800 GTS | 512 DDR3 | 729/972 MHz | 128/max. 128 | 0,4/0,5 Sone | 95,2 Fps | 57,9 Fps | 2,59** |
| Gainward Bliss 9600 GT GS | ca. € 110,- | Geforce 9600 GT | 512 DDR3 | 725/1.000 MHz | 64/max. 64 | 0,6/0,6 Sone | 90,7 Fps | 48 Fps | 2,60** |
| MSI NX8800GT T2D512E-OC | ca. € 130,- | Geforce 8800 GT | 512 DDR3 | 663/950 MHz | 112/max. 112 | 0,6/0,8 Sone | 93,5 Fps | 53,2 Fps | 2,62** |
| Sapphire Radeon HD 4780 | ca. € 210,- | Radeon HD 4870 | 512 DDR5 | 750/1.800 MHz | 800/160 | 0,3/2,7 Sone | 81 Fps | 56 Fps | 2,71 |
| MSI R4870-TD512 OC | ca. € 210,- | Radeon HD 4870 | 512 DDR5 | 780/2.000 MHz | 800/160 | 0,3/3,5 Sone | 84,7 Fps | 60 Fps | 2,75 |
| Sapphire HD 3870 X2 Atomic | ca. € 260,- | Radeon HD 3870 X2 | 2x 512 DDR3 | 860/931 MHz | 2x 320/2x 320 | 0,3/4,5 Sone | 87,9 Fps | 65,5 Fps | 2,93** |
| Asus EAH4850 TOP | ca. € 140,- | Radeon HD 4850 | 512 DDR4 | 680/1.050 MHz | 800/160 | 0,2/1,7 Sone | 80,1 Fps | 48,2 Fps | 2,98 |
| Gecube GC-XHD3870XTG4-E3 | ca. € 110,- | Radeon HD 3870 | 512 DDR4 | 797/993 MHz | 320/320 | 0,3/4,0 Sone | 76,6 Fps | 31,4 Fps | 3,25** |
| Sapphire HD3850 Ultimate | ca. € 90,- | Radeon HD 3850 | 512 DDR3 [1,1 ns] | 669/828 MHz | 320/320 | Passiv | 74 Fps | 25 Fps | 3,29** |
| Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A | ca. € 100,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 [1,4 ns] | 581/702 MHz | 36/8 | 0,2/0,2 Sone | 56,9 Fps | 20,1 Fps | 3,65** |

## MAINBOARDS

### Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dualcore, Celeron

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | PCI | PCI-E (PCI-E 2.0) | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus Striker 2 Extreme | ca. € 290,- | 790i Ultra SLI | 0402/1.02G | 2 | x16 (3), x1 (2), 2.0 | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl. | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,36 |
| Gigabyte X48-DQ6 | ca. € 200,- | X48 | F6/1.1 | 2 | x16 (2), x1 (3) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,37 |
| Gigabyte EP35-DS4 | ca. € 120,- | P35 | F2/2.1 | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,43 |
| ▶ Asus P5Q Pro | ca. € 95,- | P45 | 0506/1.03G | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firewire, Express Gate | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,47 |
| MSI X48 Platinum | ca. € 200,- | X48 | 2.1B4/1.0 | 1 | x16 (4), x1 (2), 2.0 | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,48 |
| Gigabyte P35-DS3 | ca. € 80,- | P35 | F4/1.0 | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 6x SATA | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,53 |
| MSI P45 Neo3 | ca. € 85,- | P45 | 1.1/1.0 | 3 | x16 (1), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,53 |
| MSI P7N SLI Platinum | ca. € 100,- | Nforce 750 SLI | 1.0Bj/1.0 | 2 | x16 (3), 2.0 | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA, 2x Firewire | Gut | Heatpipe | Probleme mit MDT | Bestanden | 1,60 |
| Abit IP35-E | ca. € 70,- | P35 | 1./1.0 | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,72 |
| Asrock 4CoreDual-VSTA | ca. € 65,- | PT880 Ultra | 1.30/1.00 | 4 | x16 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 2x SATA, AGP-Steckplatz! | Ausreichend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,45 |

### Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | PCI | PCI-E (PCI-E 2.0) | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi | ca. € 110,- | Nforce 590 SLI | 0504/1.03G | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,37 |
| Asus M3N-HT Deluxe | ca. € 150,- | Nforce 780a SLI | 0606/1.02G | 2 | x16 (3), x1 (1), 2.0 | 1x 1.000 MBit/s | Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firewire | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,44 |
| Gigabyte MA790FX-DQ6 | ca. € 130,- | 790FX/SB600 | F3C/1.0 | 2 | x16 (4), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,50 |
| ▶ Gigabyte M57SLI-S4 | ca. € 50,- | Nforce 570 SLI | F5/1.0 | 2 | x16 (2), x1 (3) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,55 |
| MSI K9A2 Platinum | ca. € 110,- | 790FX/SB600 | 1.1/1.0 | 2 | x16 (4), x1 (1), 2.0 | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 2x Firewire | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,73 |
| Asus M2A-VM HDMI | ca. € 50,- | Nforce 500 SLI | 0607/1.02G | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire HDMI | Befriedigend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,75 |
| MSI K9A2 CF | ca. € 65,- | 690G/SB600 | 0502/1.01G | 2 | x16 (2), x1 (1), 2.0 | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,89 |
| Asrock Alivedual-ESATA2 | ca. € 50,- | M1695/NF3 250 | 1.0/1.034 | 3 | x16 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA, AGP-Steckplatz | Befriedigend | Passiv | Kein MDT (800) | Bestanden | 2,07 |
| Asrock AM2NF3-VSTA | ca. € 50,- | Nforce3 250 | 1.80/1.03 | 5 | - | 1x 100 MBit/s | 2x SATA, AGP-Steckplatz | Befriedigend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,11 |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

### DDR2-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garantierte Latenzen | Stabiler Takt | Stabile Latenzen DDR2-800 | Stabile Latenzen DDR2-1066 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Corsair TWIN2X2048-8888C4DF | ca. € 360,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1111 | 4-4-4-12 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 3-3-3-5, 1T | 4-4-4-12, 2T | 1,51 |
| OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK | ca. € 90,- | 2x 2.048 MB, DDR2-800 | 4-4-3-15 | 550 MHz DDR, 2,3 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-18, 2T | 1,63 |
| Transcend TX1066QLJ-2GK | ca. € 65,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1066 | 5-5-5-18 | 590 MHz DDR, 2,1 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-15, 2T | 1,64 |
| ▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ | ca. € 70,- | 2x 2.048 MB, DDR2-1000 | 5-5-5-15 | 550 MHz DDR, 2,2 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-15, 2T | 1,65 |
| Chaintech Apogee GT | ca. € 90,- | 2x 2.048 MB, DDR2-1066 | 5-5-5-15 | 560 MHz DDR, 2,2 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-15, 2T | 1,66 |
| MSC Cell Shock CS2110650 | ca. € 50,- | 1x 1.024 MB, DDR2-667 | 5-5-5-15 | 580 MHz DDR, 2,3 Volt | 3-3-3-5, 1T | 5-5-5-15, 2T | 1,66 |
| Mushkin 996578 | ca. € 50,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1066 | 5-5-5-18 | 570 MHz DDR, 2,3 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-18, 2T | 1,68 |
| MDT M2GB-800K | ca. € 30,- | 2x 1.024 MB, DDR2-800 | 5-5-5-18 | 450 MHz DDR, 1,9 Volt | 5-4-4-12, 1T | Nicht möglich | 2,03 |

### DDR3-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garantierte Latenzen | Stabiler Takt | Stabile Latenzen DDR3-1333 | Stabile Latenzen DDR3-1600 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G | ca. € 370,- | 2x 1.024 MB, DDR3-1800 | 7-7-7-20 | 930 MHz DDR, 2,0 Volt | 7-7-7-20 | 5-5-5-12 | 1,56 |
| ▶ OCZ OCZ3P18002GK | ca. € 110,- | 2x 1.024 MB, DDR3-1800 | 8-8-8-24 | 930 MHz DDR, 2,0 Volt | 8-8-8-24 | 7-7-7-20 | 2,11 |

## KURZTESTS:

**MASTER**




Die 380x237 mm große Nutzfläche der Mausunterlage im 16:10-Format bietet genug Platz für die Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die geringe Höhe (5 mm) und die abgerundete Kante am unteren Ende garantieren eine optimale Ergonomie. Die Start- und Reibwiderstände des rutschfesten Pads sind sehr gering.

**Hersteller:**
Nova

**Preis:**
Ca. € 20,-

**Website:**
www.Esportnova.com

**WERTUNG: 1,50**

**USB FLASH DRIVE S701 8 GB**



Dank seiner geringen Größe (37x20x8 mm, 10 g) passt der 8-GB-USB-Stick an jeden Schlüsselbund. Um den Stecker, bei dem der Metallrahmen fehlt, zu schützen, können Sie ihn im schmucken Gehäuse versenken. Die Lesegeschwindigkeit fällt mit 31 MB/s sehr gut aus. Die Schreibleistung von nur 9,1 MB/s enttäuscht.

**Hersteller:**
A-Data

**Preis:**
Ca. € 35,-

**Website:**
www.oc-wear.de

**WERTUNG: 2,20**

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

| 19 Zoll (4:3) bis 22 Zoll (16:10) | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Benq FP93GX+ (19 Zoll, 4:3) | ca. € 210,- | D-Sub, DVI-D | 19 ms | Sehr gut | Gut | 80 bis 230 cd/m2 | - | 1,90 |
| Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10) | ca. € 205,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 70 bis 290 cd/m2 | - | 1,97 |
| ▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10) | ca. € 225,- | D-Sub, HDMI | 29 ms | Sehr gut | Sehr gut | 57 bis 232 cd/m2 | USB-Hub, Audio | 1,97 |
| **24 Zoll (16:10)** | **Preis** | **Anschluss** | **Reaktionszeit** | **Bildschärfe** | **Farbbrillanz** | **Regelbereich Helligkeit** | **Besonderheiten** | **Wertung** |
| Eizo HD2441W | ca. € 900,- | D-Sub, DVI-D, 2x HDMI | 25 ms | Sehr gut | Sehr gut | 85 bis 425 cd/m2 | Dyn. Helligkeit, USB | 1,77 |
| Benq FP241W | ca. € 640,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 19 ms | Sehr gut | Sehr gut | 106 bis 408 cd/m2 | USB-Hub | 1,99 |
| ▶ Samsung Syncmaster 245B | ca. € 340,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut | 66 bis 388 cd/m2 | - | 2,00 |

## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

| | Preis | Interface | Größe | U/min | Lautheit (Normal/Seek) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen*/Schreiben* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Spinpoint F1 HD103UJ | ca. € 110,- | SATA 2 | 1.000 GB | 7.200 | 0,3 Sone/0,5 Sone | 13,9 ms | 32 MB | 91,0/89,4 MB/s | 2,27 |
| Seagate Barracuda 7200.11 | ca. € 120,- | SATA 2 | 1.000 GB | 7.200 | 0,6 Sone/0,7 Sone | 12,7 ms | 32 MB | 79,6/78,8 MB/s | 2,44 |
| ▶ Samsung Spinpoint F1 HD753LJ | ca. € 65,- | SATA 2 | 750 GB | 7.200 | 0,3 Sone/0,5 Sone | 13,3 ms | 32 MB | 71,7/71,4 MB/s | 2,54 |

## SOUNDSYSTEME

| Stereo | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dynaudio MC 15 | ca. € 1.000,- | 2 | Keine Angabe | Einfach | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,38 |
| Teufel Concept C 2.1 USB | ca. € 120,- | 2+1 | 130 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,50 |
| ▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231 | ca. € 45,- | 2+1 | 28 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,90 |
| **Mehrkanal** | **Preis** | **Lautsprecher** | **RMS (Subwoofer)** | **RMS (Satelliten)** | **Hochtonbereich** | **Mitteltonbereich** | **Tieftonbereich** | **Wertung** |
| Creative Gigaworks S750 | ca. € 370,- | 7+1 | 210 Watt | Je 70 Watt | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,52 |
| Teufel Concept F | ca. € 230,- | 7+1 | 300 Watt | Je 40 Watt | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,54 |
| ▶ Philips MMS460, 5.1 | ca. € 65,- | 5+1 | 30 Watt | Je 10 Watt | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,85 |

## SOUNDKARTEN

| | Preis | Soundchip | Ausgänge | CPU-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 55,- | X-Fi | 3x Line-Out, digital | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,28 |
| Asus Xonar D2 | ca. € 120,- | C-Media AV200 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Sehr gering | Gut | Sehr gut | 1,49 |
| Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card | ca. € 115,- | Razer-Eigenentwicklung | 4x Line-Out, digital, HD-DAI | Gering | Gut | Sehr gut | 1,78 |

## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglich | Schnurlos | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G9 | ca. € 50,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 3.200 Dpi | 110-142 Gramm | Uneingeschränkt | Nein | 1,59 |
| Raptor Gaming M3 Platinum | ca. € 75,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 3.200 Dpi | 110-155 Gramm | Uneingeschränkt | Nein | 1,63 |
| ▶ Logitech MX 518 | ca. € 25,- | 7 + Scrollrad | Optisch (LED) | USB | 1.600 Dpi | 110 Gramm | Uneingeschränkt | Nein | 1,70 |

## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Layout | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 (Refresh) | ca. € 60,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Uneingeschränkt | 1,42 |
| Logitech G11 | ca. € 40,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 | Vorhanden | Uneingeschränkt | 1,56 |
| ▶ Revoltec Fightboard | ca. € 25,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 21 | Vorhanden | Uneingeschränkt | 1,86 |

## SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

### EINSTEIGER-PC



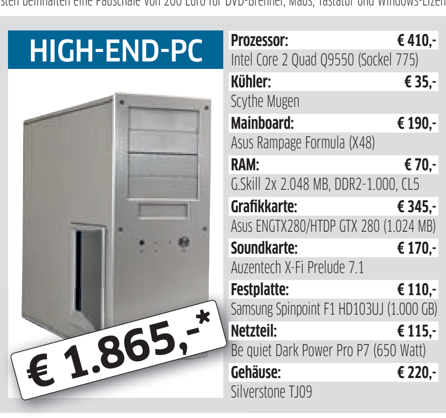

**Prozessor:** € 60,-
AMD Athlon 64 X2 5600+ (Sockel AM2)
**Kühler:** € 0,-
Boxed-Kühler
**Mainboard:** € 45,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)
**RAM:** € 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5
**Grafikkarte:** € 140,-
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)
**Soundkarte:** € 0,-
Onboard
**Festplatte:** € 40,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)
**Netzteil:** € 50,-
Tagan 2-Force II (400 Watt)
**Gehäuse:** € 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

### AUFSTEIGER-PC




**Prozessor:** € 125,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)
**Kühler:** € 25,-
Scythe Kama Cross
**Mainboard:** € 95,-
Asus P5Q Pro (P45)
**RAM:** € 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5
**Grafikkarte:** € 230,-
Leadtek Geforce GTX 260 (896 MB)
**Soundkarte:** € 55,-
Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer
**Festplatte:** € 60,-
Samsung Spinpoint F1 HD642JJ (640 GB)
**Netzteil:** € 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)
**Gehäuse:** € 80,-
Thermaltake Armor Jr.

### HIGH-END-PC

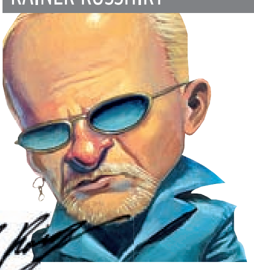



**Prozessor:** € 410,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)
**Kühler:** € 35,-
Scythe Mugen
**Mainboard:** € 190,-
Asus Rampage Formula (X48)
**RAM:** € 70,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5
**Grafikkarte:** € 345,-
Asus ENGTX280/HTDP GTX 280 (1.024 MB)
**Soundkarte:** € 170,-
Auzentech X-Fi Prelude 7.1
**Festplatte:** € 110,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)
**Netzteil:** € 115,-
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)
**Gehäuse:** € 220,-
Silverstone TJ09

# ROSSIS RUMPELKAMMER




## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„In der letzten Ausgabe berichtete ich über moderne Autos, deren Benutzung mit Fahren so viel zu tun hat wie **Guitar Hero** mit echtem Gitarrespiel."

Das Fahren dieser Rechner auf vier Rädern ist demnach mehr eine Art „Street Hero" statt Autofahren. Aufmerksame Leser belehrten mich, dass ich dabei ganz vergessen hätte, den beliebten Parkassistenten zu erwähnen. Den habe ich absichtlich nicht genannt, denn das entspräche dann endgültig Guitar Hero mit Cheaten! Nach Niederschrift dieses Artikels fiel es mir dann auch wie Schuppen von den Augen, dass das Hero-Prinzip bereits epidemisch um sich gegriffen hat und allgegenwärtig ist. Leider wird man meist gezwungen, bei einer Partie mitzuspielen, was die Sache dann doch sehr unerfreulich macht. Besonders nervig fand ich neulich eine Runde „Waiter Hero". Das Personal in der Speisegaststätte war zwar rein optisch vorhanden und glich auch durchaus dem Bild eines Kellners, jedoch war der Auslöser der Funktion „Essen servieren" so versteckt angebracht, dass ich fast eine Stunde brauchte, um sie zu aktivieren. Aber auch sonst „lagte" das Spiel an allen Ecken und Enden – ein zügiger Spielfluss wollte sich zu keiner Zeit einstellen. Spontan mag man sich fragen, warum ich an diesem Tag nicht zu Hause gegessen habe. Das lag an einer Art „Relationship Hero", auf das ich jedoch nicht näher eingehen werde! Kürzlich ereiferte sich ein Herr vom Überwachungsverein über eine nicht vorhandene ABE-Nummer meines Lenkrads. Der Einwand, dass dies bei einem Wagen amerikanischer Herkunft nicht allzu ungewöhnlich ist, stieß jedoch auf taube Ohren. Auch dass eigentlich nur die Verschleißteile über solch eine Zahl verfügen und dies auch durchaus in der Natur der Sache läge, ging dem Herrn links am Blaumann vorbei. Mein Auto schien plötzlich nur aus illegalem Lenkrad zu bestehen. Dass meine Bremsbeläge aus Leberkäse bestehen könnten, fand hingegen keinerlei Beachtung. Jawohl, es gibt auch „TÜV Hero"! Eine extrem fiese Variante des Spiels ist jedoch „Hotline Hero". Wer schon einmal versuchte, seinen Telefontarif zu wechseln, wird wissen, wovon ich schreibe. Gleich zu Beginn des Spiels muss man wichtige Parameter einstellen (Telefonnummer, Alter, Schuhgröße, Wohnort, Mädchenname der Mutter), um mitspielen zu können. Dies geschieht über Tasteneingaben und ist in wenigen Stunden erledigt. Hat man diese Hürde genommen, wird es allerdings etwas ätzend. Als nächster Schritt ist das Auswendiglernen des Jingles der Telefongesellschaft angesagt. Den könnte man zwar schon nach der neunten Wiederholung vorwärts und auch rückwärts pfeifen, doch sicherheitshalber wird er mindestens dreitausend Mal wiederholt. Bei empfindlichen Zeitgenossen können hier bereits die Ohren bluten. Ziel dieser Spielstufe ist es, die Körperbeherrschung zu trainieren. Wer zu diesem Zeitpunkt noch die Melodie hören kann, ohne sich spontan zu übergeben oder in Schreikrämpfe zu verfallen, gewinnt einen Sonderpunkt. Diesen kann man wahrscheinlich einlösen, wenn der menschliche Mitspieler in Erscheinung tritt – falls er in Erscheinung tritt. Ich persönlich musste aufgrund einer Kombination der vorher genannten Gründe leider darauf verzichten und machte die Erfahrung, dass „Hotline Hero" ein Singleplayer-Game sein muss. Und wie jedes Jahr werde ich auch heuer wahrscheinlich wieder eine Runde „Holiday Hero" spielen statt wirklich zu verreisen. Es sei denn natürlich, der Verlag verzichtet diesmal auf das übliche „Paycheck Hero" (Anmerkung des leitenden Redakteurs: da würde ich mich als „Leserbriefe-zu-spät-Abgebe-Hero" nicht drüber wundern)!

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

## Hilfe

*Hallo, PC-Games-Team!*

*Ich stehe kurz vor einem Suizid! Seit einer Woche nun schon warte ich auf meine aktuelle Ausgabe der PC Games, leider vergeblich. Es ist nichts im Briefkasten. Das Leben hat auf ein Schlag keinen Sinn mehr, das Essen meiner Lebensgefährtin schmeckt nicht mehr, das soziale Gefüge in meinem Umfeld droht auseinanderzubrechen und das viele Bier in meiner Stammkneipe bringt auch keine Ernüchterung. Was soll ich ach so armer Tropf nun machen? Der Strick liegt schon mal um meinen Hals, die Pistole liegt frisch geölt und geladen neben mir und die Badewanne ist voll mit Wasser, der dazugehörige Fön liegt griffbereit daneben, den Gashahn hab ich aufgedreht und für den Fall, dass ich noch mal mit dem Auto die Straße unsicher mache, hab ich schon mal die Bremsleitung gekappt.*

In diesem Sinne viele Grüße
aus dem Badischen: Giorgio Russo

Ein ganz klarer Fall – Sie brauchen professionelle Hilfe! Und zwar von mehreren Personen. Bezüglich des unerlaubten Waffenbesitzes sollten Sie sich schleunigst an einen fähigen Anwalt wenden, der das Strafmaß sicher nennenswert senken kann. Eventuell können Sie auch durch Selbstanzeige einer drohenden Verhaftung entgehen. Ihr Auto ist bei einer Vertragswerkstatt bestens aufgehoben und das Erneuern der Bremsleitungen dürfte nicht allzu kostspielig werden. Gegen Ihre allgemeinen Depres-

„Bei Ihrem Alkoholproblem kann ich Ihnen gar nicht helfen."

### ROSSIS RACHE AM **LESER**

**Rossi:** Sehr geehrte Leser, wieder einmal richten sich diese Zeilen an euch alle. Da Herbert im Urlaub ist, betrifft es somit nur die anderen 17. In dieser Ausgabe der PC Games findet ihr diesmal etwas ganz Neues! Wir (mit „wir" ist in diesem Fall Christian Burtchen gemeint) dachten, dass es endlich einmal an der Zeit wäre, dass die Leserbriefseiten mild überarbeitet würden. Statt der gewohnten drei kann ich mich nun endlich auf stolzen vier Seiten verbreiten, was den Rechenkünstlern unter euch bestimmt schon aufgefallen sein dürfte. Und jetzt wird es interaktiv! Ich möchte nämlich wissen, ob sich der Aufwand lohnt und ihr das auch gut findet. Meinungskundgebungen bitte an die übliche Adresse. Und weil wir gerade dabei sind: Noch etwas ist in diesem Monat neu! Auf der DVD findet ihr „Rossis Rumpelkammer live" als Video, in Bunt und in Farbe. Mit unglaublichem Aufwand, sündhaft teuren Spezial-Effekten, orchestraler Hintergrundmusik und professioneller Synchronisation arbeiteten mehr als zwei Menschen an dem Werk, das wir euch nun quasi als Weltpremiere präsentieren können. Kritik, Anregungen dazu und Sachspenden an die übliche Adresse. Auch wer eine Frage hat, deren Live-Beantwortung sinnvoll ist, kann sich gerne melden.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

**Warnung:** Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

sionen empfehle ich Yoga oder einen ausgebildeten Psychologen. Ihrer Lebensgefährtin kann ich zu einem Kochbuch raten, damit das Essen wieder schmeckt. Je nach deren Temperament könnte allerdings auch ein neuer Partner angeraten sein, der weniger jammert und nicht ständig am Essen mäkelt. Bezüglich Ihrer verschollenen PC Games hätte es allerdings genügt, uns (oder mich) kurz per Telefon oder E-Mail davon in Kenntnis zu setzen, um postwendend ein Ersatzexemplar zu erhalten. Bei Ihrem Alkoholproblem kann ich Ihnen aber leider gar nicht helfen.

## MdM

*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

*als langjähriger Bezieher – nun, um ehrlich zu sein, beschreibt „Herauszieher“ den allmonatlichen Vorgang an den bunten und stets gut befüllten Magazinständern der Bahnhöfe trefflicher, doch Haarspaltereien einmal beiseite gelassen, geht es hier doch um Größeres – der PC Games habe ich mit großem Erstaunen „Rossis Rache am Leser“ in der aktuellen Ausgabe 08/08 lesen müssen. Perplex stand ich da – vollends schon zur Salzsäule erstarrt und den Blick zwischen den Zeilen verloren, half mir erst der freundliche Kioskbesitzer aus meiner misslichen Lage: „He, du da, du neben den *piep*-Heften, kaufen oder leg's zurück!“ Zurück in der Wirklichkeit, wurde mir die Tragweite Ihrer Zeilen vollends bewusst. Neun von zehn E-Mails befassen sich ausschließlich mit dem Fehler des Monats – und wofür? Für diesen Basar der Begehrlichkeiten, Flohmarkt redaktionellen Tands und Schreibtisch Rainer Rosshirts. Wie Knut bei IKEA wird diese Sammelstelle pünktlich zum Monatsende von allerlei Gegenständen befreit, welche dem mehr oder minder engagierten Leser in den pedantischen Rachen geworfen werden sollen. Ich kann nur sagen: „Pfui! Pfui, Leserschaft! Pfui, Herr Rosshirt!“ Haben wir Ihr Vertrauen derart missbraucht, dass Sie nur an Zuschriften glauben, wenn Sie uns mit Geschenken locken wie den Esel mit der Möhre? Die Einführung der MdM mag dahingehend ein guter Schritt sein, den Leser fort von den Fehlern im Heft und hin zu mehr schriftstellerischer Beteiligung zu führen, aber Ihr mangelndes Vertrauen ins uns, in die Leser Ihrer Rumpelkammer, ist erschütternd. Ich fordere, nein, bitte Sie viel eher: Lassen Sie die MdM ohne Geschenk. Für die freie Entfaltung der Kreativität! Für Rossi! Für uns!*

Freundlichst: Kay „Noxiel“ Sperber

Werter Herr Sperber, um diese Seiten füllen zu können, bin ich auf aktive Mithilfe der Leser angewiesen. Dies ist insofern ein höchst unglücklicher Umstand, da der Leser an sich nur schreibt, wenn er etwas zu meckern oder die Chance auf einen kleinen Gewinn hat. Bekanntlich ist Faulheit schlimmer als die Schwerkraft. In Zeiten von Internet ist Kommunikation zwar so einfach und preiswert wie nie, doch sehr zu meinem Bedauern wird dieser Vorteil höchst selten adäquat genutzt. Zwar gibt es zweifellos Leser, die mir unaufgefordert schreiben, doch stellen diese quasi eine elitäre Minderheit dar. Die Aussicht auf einen Sonderpreis hingegen treibt auch Zeitgenossen dazu, Buchstaben in halbwegs sinnvoller Reihenfolge anzuordnen, die sonst kommunikativen Mitteln eher ablehnend gegenüberstehen. Dass ich so immer wieder in den Genuss eines aufgeräumten Schreibtisches komme, ist da zudem ein angenehmer Nebeneffekt. Auch hege ich die vage Hoffnung, ich müsse nur verwirrend genug schreiben, damit mehr Menschen das Magazin käuflich erwerben und mit nach Hause nehmen, um dort meine Zeilen in Ruhe dechiffrieren zu können. Leider allzu oft vergeblich, wie mir auch Ihr Beispiel anschaulich zeigt. Haben Sie je daran gedacht, dass Kioskleser in nicht unerheblichem Umfang dafür verantwortlich sind, dass hochmotivierte Redakteure weit über das Rentenalter hinaus beruflich tätig sind, wie man es ja an mir sieht? Als einziger Trost bleibt uns, dass wir noch keine Billigkopien aus Fernost fürchten müssen.

> „Jetzt hast du mich aber verwirrt.“

## Spendenaufruf

*Hallo Rainer,*

*wenn ich mit meinem Leserbrief in der vorletzten Ausgabe den Streit zwischen dir und Herrn Burtchen neu entfacht habe, tut es mir sehr leid (die Christen unter uns mögen mir den eben erfolgten Verstoß gegen das achte Gebot bitte verzeihen). Für deinen kaputten Stuhl gebe ich dir folgenden Rat: Du bist eine Person, die sich großer Bekannt-*



*heit und noch größerer Beliebtheit erfreut. Nutze das und mache den Spendenaufruf „Neuer Stuhl für Rainer Rosshirt". Wenn eine hohe fünfstellige Summe zusammengekommen ist, kaufst du dir einen Stuhl (besser: Thron), der deinen Chef vor Neid erblassen lassen wird. Wo wir gerade bei Herrn Burtchen sind: Der soll sich nicht so haben! Schläge mit einem Nudelholz? Na und! Wer benutzt denn heute schon noch hölzerne Nudelhölzer? Die neuen sind doch alle aus Plastik und federleicht. Der gemeine Sadomaso-Club-Besucher würde nach Schlägen mit so einem Teil enttäuscht sein Geld zurückfordern.*

Bis dann: Nico

Jetzt hast du mich aber verwirrt. Ich nehme jetzt nicht an, dass du das achte Gebot (Exodus 20,2-17) „Gedenke des Sabbats: Halte ihn heilig!" meinst, oder? (Anmerkung des leitenden Redakteurs: „Du sollst nicht spotten über den leitenden Redakteur" gerät auch zu oft in Vergessenheit.) Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass mein Kalender über keine Sabbatanzeige verfügt und dass sich auch der firmeninterne Dienstplan darüber ausschweigt. In diesem Zusammenhang würde das allerdings keinen Sinn ergeben. „Du sollst nicht falsch Zeugnis reden wider deinen Nächsten" ergibt hier zwar genauso wenig Sinn, ist aber dafür eine nahezu allumfassende Weisheit. Zurück zu deiner E-Mail: Ob ich mich großer Bekanntheit erfreue, kann so nicht beantwortet werden. Dazu wäre erst eine Definition des Begriffes „groß" vonnöten. Eine große Zahl ist für viele eine Ziffer, die sich ergibt, wenn zu deren Illustration Finger und Zehen nicht mehr ausreichen. Insofern glaube ich schon, von einem großen Bekanntheitsgrad ausgehen zu können. Beliebt bin ich allerdings wirklich. Leider nur beim Besitzer meiner Stammtankstelle und selbst bei dem befürchte ich, dass er mich nur wegen meines Autos mag. Du hast zwar Recht mit der Annahme, dass hölzerne Nudelhölzer großräumig aussterben, doch selbst leichte Gegenstände können erheblichen Schaden anrichten, wenn sie auf empfindliche Körperteile treffen. Um Spekulationen vorzubeugen, betone ich ausdrücklich, dass hier natürlich die Augen gemeint sind! Zur Sadomaso-Szene kann ich leider mangels eigener Erfahrung keine Angaben machen und hoffe, dass du dein Geld auch tatsächlich zurückerhalten hast.

## Wer bin ich?

*Hallo Rainer,*

*aufgrund des angenehmen Äußeren der Kollegin in der Ausgabe 09/08 könnte ich mir vorstellen, das sie der Grund ist, warum ihr alle überhaupt zur Arbeit geht! Allerdings wüsste ich nicht, wie dieser Beruf heißen könnte! Vielleicht Motivationstrainerin für Berufsgelangweilte? Ich hab's! Männer müssen zum Spielen eigentlich gar nicht motiviert werden! Aber sie müssen (zwischendurch) zum Essen animiert werden (Mama ist ja nicht immer zur Stelle, oder?), also würde ich mal sagen, dass die junge Dame in der Kantine arbeitet!*

Gruß: Akin

Seit wann müssen Männer zum Essen animiert werden? Sollte es solche Männer geben, gehöre ich mit Sicherheit nicht dazu, wie mehrere zerbrochene Personenwaagen leidvoll bestätigen können. Abgesehen davon sind deine Gedankengänge zwar ziemlich ... äh, fantasievoll, treffen jedoch in keiner Weise zu – bis auf den ersten vielleicht. Kurzfassung: grundfalsch, aber sehr nett. Und da diesmal wieder niemand richtig geraten hat, was mich auch keineswegs überraschte, geht der Sonderpreis an dich, wenn du noch deinen Absender nachreichst.

> „Seit wann müssen Männer zum Essen animiert werden?"

## Hitmen

*Hallo Rainer,*

*du meintest als Antwort auf einen Leserbrief in Ausgabe 06/08, dass die Redaktion deines Wissens nach keine aktive Mörderin eingestellt hat. Diese Formulierung impliziert jedoch, dass ihr tatsächlich ehemalige Mörderinnen (also nicht mehr aktive Mörderinnen) eingestellt habt. Zwei Leserbriefe danach bietest du einem Leser seine Löschung, also Terminierung, durch einen eurer Mitarbeiter an. Ich schließe also daraus, dass ihr nicht nur ein PC-Spiele-Magazin, sondern in der Tat auch ein Unternehmen seid, das Hitmen (oder Hitwomen?) bei Bedarf zur Verfügung stellt, vermittelt oder gar ausbildet. Das Resümee: Ich glaube, bei dir an der richtigen Stelle für einen Auftrag zu sein, möchte jedoch zuvor Informationen zu den Dienstleistungen eurer Redaktion einsehen.*

Für die Aufmerksamkeit dankt und für eventuelle Rechtschreibfehler entschuldigt sich: Boris E.

Ob sich jetzt unter meinen Kolleginnen ehemalige Mörderinnen befinden, vermag ich nicht verbindlich zu beantworten. Ich vermute und hoffe aber, dass die Antwort negativ ausfallen würde. Ich wählte damals diese For-

### WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?**




Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

### LESER DES MONATS

**Philipp Müller mimt auf Gran Canaria den Desperado.**

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



mulierung, um bei eventuellen juristischen Verwicklungen nicht einer Falschaussage bezichtigt werden zu können. Ich bin diesbezüglich nun einmal ein sehr vorsichtig agierender Mensch. Daraus nun aber verdeckt gehaltene Angebote einer Handreichung ableiten zu wollen, zeugt von ausgesprochener Haarspalterei. Die Informationen, welche Dienstleistungen wir erbringen, können Sie und jeder andere sich problemlos selbst beschaffen. Schlagen Sie einfach eine beliebige Ausgabe der PC Games auf und suchen Sie nach der Inhaltsangabe. Da werden all unsere Dienstleistungen genauestens aufgeführt und auf dem Cover finden Sie zusätzlich eine exakte Preisangabe. Weitere Dienste werden nicht angeboten. Auch dann nicht, wenn Sie uns mitteilen würden, wie viel Sie denn zu zahlen bereit wären. Sollte Ihr Angebot nur in den Anfängen des fünfstelligen Bereichs angesiedelt werden, können Sie sich die Mühe sowieso sparen.

# Street Hero

*Hallo Herr Rosshirt,*

*Ihr Artikel „Rainers Einsichten" aus der aktuellen Ausgabe hat mir sehr gefallen. Er ist nicht nur ein Musterbeispiel für eine gelungene Glosse, nein, er spricht mir mehr oder weniger aus meiner „Autoseele". Und dabei kratzen Sie mit Ihren Beispielen nur an der Oberfläche der ganzen Misere rund um den technischen Overkill. Andererseits finde ich es nicht besonders fair, ABS, ESP und Abstandshalter in einen Topf zu werfen und zu Heinzelmännchen zu degradieren. Oder können Sie in einer plötzlich auftretenden Gefahrensituation eine optimale Vollbremsung hinlegen, wenn die linken Räder Ihres Wagens mehr Grip entwickeln als die auf der rechten Seite, weil Sie z. B. gerade über eine stark geflickte Straße fahren? Das sind Dinge, die das Fahren in Reinkultur, wie ich finde, nicht beeinträchtigen und höchstens die Fortbewegung als „Zusammenspiel von Mechanik und Physik" etwas verkomplizieren, da auch sie sich nicht der Physik entziehen können. Das sind aber dann schon alle meine Kritikpunkte, denn den Rest des Artikels finde ich, wie gesagt, durch und durch gelungen.*

Nicolas Sumkötter

Vielen Dank für Ihr Lob, ich werde mein Möglichstes tun, es auch weiterhin zu verdienen. Leider bin ich nicht ganz willens, Ihre Einstellung zu teilen, was genau genommen ja auch gar nicht nötig ist. Im Gegenteil. Wenn wir alle einer Meinung wären, würden wir uns alle langweilen und die Harmonie wäre schier unerträglich. Die von Ihnen genannte Gefahrensituation könnte in den allermeisten Fällen vermieden werden, wenn vor Fahrtantritt ein ganz spezielles Zubehörteil eingeschaltet wird, das jedoch zunehmend aus der Mode kommt: das Hirn des Fahrers. Leider bisher nicht in Verchromt erhältlich, ist darum dessen Verbreitung inzwischen nicht mehr so hoch wie früher. Wenn dazu noch Kenntnisse in einfacher Physik und etwas fahrerische Übung hinzukommen, funktioniert dies tadellos und kann mit elektronischen Heinzelmännchen durchaus mithalten. Hinzu kommt der arg unterschätzte Vorteil, dass diese Kombination nicht aufgrund lustiger Umstände den Dienst verweigert und den Fahrer plötzlich vor die Herausforderung stellt, den Boliden ohne elektronische Hilfe pilotieren zu müssen. Glauben Sie mir, es hat seinen Grund, warum man niemals Elektronik wissen lassen sollte, dass man es eilig hat! Oder wollen Sie mir jetzt einreden, dass die rollenden Elektronikkistchen ihren Fahrer wirklich in allen Situationen beschützen können und ihm das eigenständige Denken abnehmen? Wie auch immer: Die Entscheidung sollte jedem selbst überlassen bleiben. Ich für meinen Teil fahre jedenfalls lieber selbst (egal ob ein- oder zweispurig) und mit möglichst wenig Unterstützung.

„Ich fahre jedenfalls lieber selbst."

## ROSSIS LEXIKON

**Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe**

### (V) Virenscanner, Der



Programm, welches im Hintergrund läuft und den PC im Idealfall vor gefährlichen Viren und Würmern beschützt. In unzähligen Varianten zu haben. Manche Versionen funktionieren deshalb ausgezeichnet, weil sie den PC so weit bremsen, dass selbst das Einfangen von Viren zu einem Geduldsspiel wird. Oft auch als Placebo im Umlauf. Achtung – sieht aus wie echt! Virenscanner sind eigentlich unnötige Programme, da Viren fast nur auf Internetseiten mit Pornografie oder Cracks zu finden sind, die ja bekanntlich nie jemand besucht. Statt sich über Computerviren zu sorgen, sollten sich einige um echte Viren Gedanken machen, da eine Tastatur bekanntlich über so viele Keime wie eine Toilettenschüssel verfügt. Und bei manchem User fragt man sich unwillkürlich: „Was? So wenige?"

## ROSSI SHOPPT

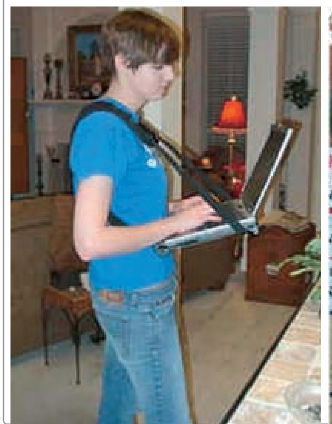
**Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

### Zeitgeist

**Mobiler Schreibtisch**

Ich hatte schon immer meine liebe Not damit, zu verstehen, warum Menschen unbedingt während des Gehens telefonieren müssen. Da Handys inzwischen Massenware sind, reicht das nun natürlich nicht mehr, um sich richtig wichtig zu machen. Die dicke Hose von heute rennt nur noch mit umgeschnalltem Laptop durch die Gegend – schließlich hat man ja nicht die nötige Zeit, sich hinzusetzen und seine neun E-Mails zu beantworten. Wer das Ding beruflich benötigt, ist gestraft genug. Warum es sich „Normalsterbliche" anschaffen, entzieht sich meinem Verständnis.
http://connect-a-desk.com







# DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

# Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellt 24U Media zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.




## Preise rund um den Actionknüller Wanted

Pünktlich zum Start von **Wanted** verlosen wir zusammen mit Toshiba, Titus, Sonim und Universal heiße Preise passend zum Film.

Mit dem Toshiba 40XF355D können Sie das Kinoerlebnis zu Hause fortsetzen – eine Bildschirmdiagonale von über einem Meter zaubert Bilder in Full-HD-Auflösung in Ihr Wohnzimmer. Und bei wem es im Alltag mindestens genauso turbulent zugeht wie bei Angelina Jolie und Co., der findet mit dem nahezu unzerstörbaren Handy XP1 von Sonim einen treuen Begleiter. Die Skater-Veteranen von Titus legen sogar noch zwei Kleidungsgutscheine im Wert von jeweils 250 Euro obendrauf. Aber auch das Trostpreispaket (USB-Stick, Ipod-Tasche und T-Shirt) ist nicht zu verachten.

UNIVERSAL

Filmstart: 4. September




A Universal Picture © 2008 Universal Studios. All Rights Reserved.

www.wanted-film.de

20x Fan-Paket (Shirt, Ipod-Tasche, Biometric-USB-Stick)




5x Sonim XP1

www.toughestphone.com



1x Toshiba 40XF355D

2x Gutschein von Titus (je 250 Euro)

www.titus.de

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

**Wert: 3.500 EURO**

### SO MACHEN SIE MIT

**Beantworten Sie unsere Preisfrage: Wie heißt der Comic-Autor, auf dessen Werken der Film Wanted basiert?**

a) **Peyo** b) **Mark Millar** c) **Carl Barks** d) **Hergé**

**Per Internet:** Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

**Per Postkarte:** Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

**Per SMS:** Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 66 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * Inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS

| | | |
|---|---|---|
| Deutschland | 82098 | (€ 0,49/SMS*) |
| Österreich | 0900 700 800 | (€ 0,50/SMS) |
| Schweiz | 9292 | (sfr 0,70/SMS) |

# Treue-Gewinnspiel

Community-Mitglieder von **pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **pcgames.de/gewinnspiele**

### Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 1. Oktober 2008.

# BETRACHTE DICH ALS ERLEDIGT



nur 29,50 €

**Admin**

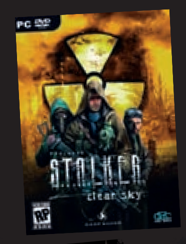
44 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf




nur 49,50 €

**Not a Crime**

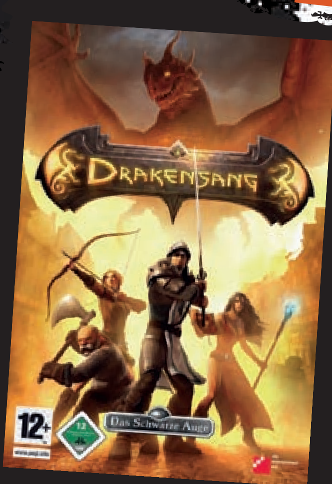
74 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf




nur 38,90 €

**STALKER - Clear Sky (PC)**

58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
Erhältlich ab 29.08.2008




nur 48,50 €

**Das Schwarze Auge – Drakensang (PC)**

73 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
Erhältlich ab 01.08.2008




nur 24,50 €

**Natural Skiller**

37 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf




nur 49,90 €

**Spore (PC)**

75 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
Erhältlich ab 04.09.2008



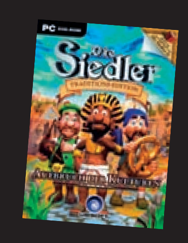




nur 49,50 €

**Ferrari Challenge – Tr. Pirelli (PS3)**

74 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
Erhältlich ab 04.09.2008




nur 47,90 €

**Die Siedler: Aufbruch der Kulturen (PC)**

72 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
Erhältlich ab 28.08.2008

i

**Tiefpreis Garantie.**
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Low-Level-Preisen.

**Belohnung für jeden Kauf.**
sqoops-cents kannst Du auf doomster.de wie bares Geld einsetzen.

**Kostenlose Lieferung.**
Ab einem Bestellwert von 30,00 € liefern wir frei Haus.

**Gutscheine fürs Weitersagen.**
3,00 € gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20,00 €).

**Mehr entdecken.**
Sortiere unsere Riesen-Auswahl nach Preis, Genre oder Bewertung.

Enter at your own risk

**DOOMSTER**

www.doomster.de

# Top-Prämien für Zocker

## Hammer-Spiele für null Komma nix

**Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!**

**50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18**
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.
**Prämiennummer: 003413**







**50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS**
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
**Prämiennummer: 003338**




**ALONE IN THE DARK**
Ein Action-Survival-Spiel, bei dem der Spieler in die Rolle von Edward Carnby schlüpft, der darum kämpft, eine Nacht allein im Central Park zu überleben.

**Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**

**Prämiennummer: 003458**




**DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG**
Ein Third-Person-Party-RPG, basierend auf dem Regelwerk des Pen&Paper-Rollenspiel-Regelwerks **Das Schwarze Auge**, des populärsten Rollenspiel-Systems in Deutschland.

**Prämiennummer: 003482**




**MASS EFFECT**
Sie müssen alles in Ihrer Macht Stehende tun, um das Böse aufzuhalten. Nur so retten Sie das Leben von Milliarden und verhindern die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

**Prämiennummer: 003463**



**MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB**
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.

**Prämiennummer: 003237**




**NEED FOR SPEED: PRO STREET**
Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Mit **Need for Speed: Pro Street** wird der Traum endlich wahr!

**Prämiennummer: 003286**




**ASSASSIN'S CREED (DVD-ROM)**
Third-Person-Action mit fantastischer Grafik und viel taktischer Freiheit: Sie sind ein geheimnisumwitterter Krieger und Attentäter im Jerusalem des Jahres 1191.

**Prämiennummer: 003388**




**SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER**
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ betankt er sich auch am Computer über den USB-Port. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.

**Prämiennummer: 003351**

## Noch mehr Angebote für PC Games auf:

## abo.pcgames.de

## Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.




Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
**WICHTIG:** Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

**Die Prämie geht an folgende Adresse:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Folgende Prämie möchte ich haben:**

**Prämie**

Bei Prämien 003458 und 003301 Ausweis des Empfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 56




# Deine




## Im Jahr 2007 kauften 13 Millionen Deutsche mehr als 50 Millionen Spiele.

## Nur: Wo sind die alle? Hier!

Bewertungen für Hotels, Lehrer oder Restaurants abzugeben, gehört mittlerweile zum Internet-Alltag. Computecs neues Portal GamesVote ermöglicht jetzt die Bewertung von Computer- und Videospielen und ist dabei explizit auf Schnelligkeit und Komfort ausgelegt.

Die Spiele bewerten und kommentieren Sie in sechs klassischen Disziplinen (Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Singleplayer, Multiplayer) – ganz einfach mit Schiebereglern.

Spiel suchen, auf „Vote" klicken, Wertung einstellen, fertig.

Für die Profis unter Ihnen stehen zusätzlich umfangreiche Bewertungs- und Auswertungs-Tools zur Verfügung.

## Das ist GamesVote:

**Schnell:** Eine Grundbewertung ist in maximal 30 Sekunden erledigt.

**Einfach:** Die Bedienung erfolgt mit komfortablen Schiebereglern und selbsterklärenden Menüs.

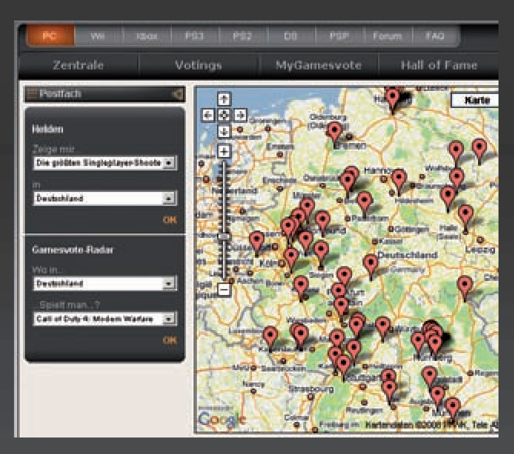
**Mächtig:** Die Datenbank erlaubt vielfältigste Auswertungen und Statistiken.

games VOTE.de PC | Wii | Xbox | PS3 | PS2 | DS | PSP |

# Stimme zählt!

## Community

**GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features.** Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.




**Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:**

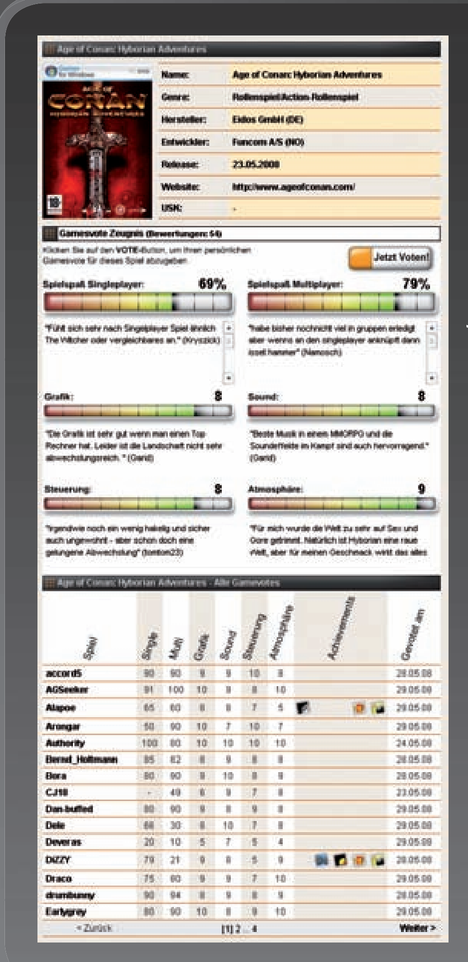
- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

## Hall of Fame



**Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher?** Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

## Votings




**Das Plus an GamesVote** sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 ... oder viele hundert Kombinationen mehr.

| Forum | FAQ | PC | Wii | Xbox | PS3 | PS2 | DS | PS

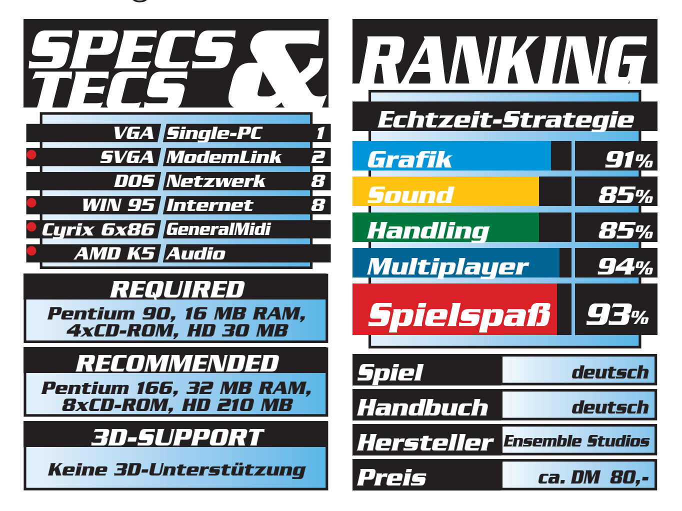

AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF PCGAMES.DE
• Klassik-Test: Webcode 26M2

# Age of Empires

PC GAMES 12/97 ÜBER AGE OF EMPIRES

## Das sagten wir damals ...



**SPECS & TECS**

| | | |
|---|---|---|
| VGA | Single-PC | 1 |
| SVGA | ModemLink | 2 |
| DOS | Netzwerk | 8 |
| WIN 95 | Internet | 8 |
| Cyrix 6x86 | GeneralMidi | |
| AMD K5 | Audio | |

**REQUIRED**
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

**RECOMMENDED**
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 210 MB

**3D-SUPPORT**
Keine 3D-Unterstützung

**RANKING**

Echtzeit-Strategie

| | |
|---|---|
| Grafik | 91% |
| Sound | 85% |
| Handling | 85% |
| Multiplayer | 94% |
| Spielspaß | 93% |

| | |
|---|---|
| Spiel | deutsch |
| Handbuch | deutsch |
| Hersteller | Ensemble Studios |
| Preis | ca. DM 80,- |

Stellen Sie sich die langweiligen Zeiten vor, als ein Katapult noch als schreckliche Massenvernichtungswaffe galt", leitete Thomas Borovskis den Test zu Age of Empires ein. Dass ein Spiel darüber alles andere als langweilig ist, bewies das Produkt aus dem Hause Ensemble Studios eindrucksvoll.

Age of Empires spielte zwischen 8.000 und 500 Jahren vor unserer Zeitrechnung. Zwölf Völker aus dem asiatischen und mediterranen Raum gaben sich in den historisch entlehnten Kampagnen mit über 40 Einheiten auf den Helm. Nahrung, Holz, Steine und Gold bildeten den Grundstein für Ihren Aufstieg. Dass unterschiedliche Bäume verschieden viel Holz bargen oder auch erjagte Tiere verschieden viel Nahrung ergaben, mag nur ein kleines Detail sein, doch es zeigte, wie sich die Ensemble Studios bemühten, jede Spielphase attraktiv und lebendig zu gestalten.

Nach und nach stiegen Sie über Jungstein- und Bronze- bis in die Eisenzeit auf und riefen so immer mächtigere Einheiten, immer bessere Upgrades herbei. Zivile Wirtschaft und Militärwesen waren dabei gleichermaßen wichtig: Die Abbaurate und Laufgeschwindigkeit der Bauern konnten Sie ebenso steigern wie die Konvertierungsmöglichkeiten Ihrer Priester und fast jedes Detail der Ausrüstung Ihrer Kämpfe. Die Krönung des Spiels waren dann gewaltige Land- und Seeschlachten oder auch der Bau legendärer Weltwunder wie etwa monumentale Pyramiden.

Die Römer, das beherrschende Volk der Antike, kamen übrigens erst im Add-on hinzu. ❑

## Der Unmodernste hängt sie alle ab

**Kriegselefanten statt Raumschiffen, Phönizier statt Aliens: Age of Empires schwamm gegen den Strom. Und zwar sehr erfolgreich.**

Einen Spieleredakteur zum Weinen zu bringen, das war im Herbst 1997 einfach: ein Strategiespiel unter die Nase halten und behaupten, das sei DER Hit überhaupt. Total Annihilation, Dark Reign, Dark Colony, Outpost 2, Conquest Earth, Akte Europa, Leviathan: The Tone Rebellion, sie alle versprachen spielerischen Hochgenuss. Freilich hielten letztlich nicht alle Produkte, was ihnen die PR-Mitarbeiter angedichtet hatten. Conquest Earth etwa schickten wir mit 48 Prozent aus dem Testlabor.

Doch dass DAS Strategiespiel des Jahres ausgerechnet in der Antike angesiedelt sein würde, wo ja vermeintlich wenig Hightech-Spielzeug das Gameplay versüßen kann, damit hatte kaum einer gerechnet. Age of Empires hatte unterm Strich die besten Missionen, den motivierendsten Spielablauf und sogar mit die hübscheste Grafik. Ganz ohne Explosionen.

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

## „Richtig 3D war's nicht, aber ..."

**PC Games:** Was hat dir an Age of Empires am Meisten Spaß gemacht?

**Petra Fröhlich:** „Anfangs natürlich die filigrane Grafik und der Einzelspielermodus mit seiner unglaublichen Vielfalt; später dann der Mehrspielermodus, der uns noch Monate später begeisterte."

**PC Games:** Hat es die Redaktion damals überrascht, dass das beste Strategiespiel 1997 in der Antike spielte und kein Zukunftsszenario besaß?

**Fröhlich:** „Age of Empires hätte auch in einem Western-Szenario spielen können, in dem Clowns gegen Amöben kämpfen – es wäre immer noch besser gewesen als unsägliche Spiele wie Outpost 2 oder Conquest Earth, die im selben Jahr erschienen. Historische Strategiespiele haben schon immer gut funktioniert – siehe Civilization oder Anno 1602."

**PC Games:** Das Feature „3D-Gelände" wurde damals groß beworben und auch ausführlich beschrieben – aus heutiger Sicht überbewertet?

**Fröhlich:** „Nur ein bisschen. So richtig 3D war die isometrische Perspektive ja nicht, aber die Einheiten hatten trotzdem einen strategischen Vorteil, wenn sie ihre Pfeile von einem Berg aus abfeuerten."

ECHTZEITSTRATEGIE UND AUFBAU-SIMULATION

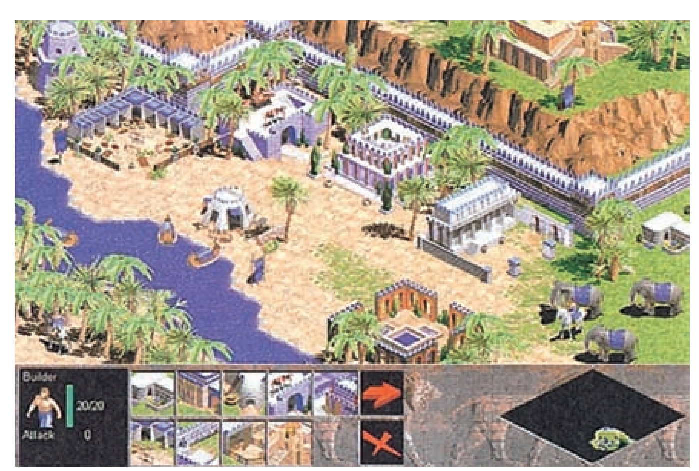
## Das Beste zweier Welten

**Age of Empires verband die motivierenden Elemente aus Echtzeit- und Rundenstrategie zu einem sensationell guten Mix.**

Seit Dune 2, Command & Conquer und Warcraft lösten Echtzeitgefechte die rundenbasierenden Scharmützel wie Battle Isle zunehmend ab. Doch um die strategische Tiefe des jungen Genres war es meist nicht gut bestellt, bestenfalls ließen sich ein paar simple Upgrades erforschen.

So rümpften besonders die Verfechter der rundenbasierenden Strategie die Nase über die vermeintlich oberflächlichen, hektischen Genre-Geschwister. Stundenlang brüteten die „richtigen" Strategen über die besten Optionen, Regierungsformen und technischen Neuerungen.

Age of Empires machte sie beide glücklich: So war der Spielablauf selbst zwar in Echtzeit gehalten: Aufbau, Entdecken, Kämpfen, all das ging ohne „Runde beenden"-Button. Dafür erreichte das Spiel aber eine grandiose Tiefe, weil Sie die verschiedensten Updates erforschen konnten. In die Jungsteinzeit aufsteigen oder das Geld lieber für einen schnellen Milizenangriff nutzen? 10 Prozent bessere Farmen oder lieber ein paar Arbeiter von den Holzfarmen abziehen? Noch dazu unterschieden sich die Völker teilweise sehr stark, was zusätzliche Spieltiefe verlieh.



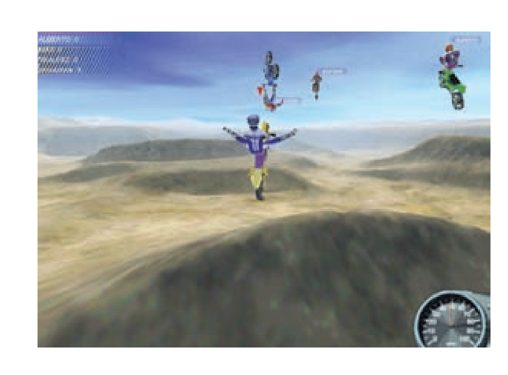

EPISCH | Allein der Aufbau der Siedlungen bereitete enorme Freude, weil schnell richtig viel auf dem Bildschirm passierte. Hier sehen Sie auch das taktisch wichtige 3D-Terrain.

# September 1998

## SPIEL DES MONATS
### Motocross Madness

Wann haben Sie in letzter Zeit mal wieder ein vernünftiges Motorrad-Spiel auf dem PC genossen? Das könnte eine Weile her sein. Vor zehn Jahren allerdings entdeckte die Branche zweirädrige Krachmacher gerade für sich. Eines davon, nämlich **Motocross Madness**, wurde gar zum Spiel des Monats gekürt.

Die Grafik der **Motocross**-Simulation hatte daran allerdings nur einen kleinen Anteil. Denn die Entwickler von Microsoft standen damals vor einem nicht unerheblichen Problem: Im Gegensatz zu Autorennspielen schweben Objekte in **Motocross Madness** manchmal 20 Meter oder höher über dem Boden, was zu großen Problemen mit unscharfen Bodentexturen führt. Ein Umstand, den zur damaligen Zeit nicht einmal Flugsimulationen in den Griff bekamen. **Motocross Madness** umging dieses Problem mit extrem hügeligem Gelände und enormer Weitsicht. Abstriche mussten dafür bei den Umgebungsdetails gemacht werden.



Leblos kamen sie daher, die Rennstrecken. Einzig ein paar Staubwolken sorgten für einen Funken Rennatmosphäre.

Umso begeisternder war die ausufernde Fahrphysik, die zum ersten Mal die Balance aus Motorrad und Fahrer korrekt berechnete und sogar Gyroskop-Effekte mit einbezog: Wenn man im Flug die Hinterradbremse zog, senkte sich die Nase der schweren Maschine gen Boden. Erste Fahrversuche endeten so oftmals mit dem Gesicht im Dreck. ❑




## WAS WURDE EIGENTLICH AUS
### Lucy Bradshaw?

Lucy wer? Auch wenn Ihnen der Name zunächst nichts sagen sollte, ihre Spiele kennen Sie mit Sicherheit. Denn Lucy ist ein echtes Urgestein der Branche. Seit 1990 tobt sie sich als Produzentin in der Welt der Computerspiele aus und ist dabei für so manchen Meilenstein der Spielegeschichte mitverantwortlich.

Ihren Einstieg probte Frau Bradshaw bei Activision, wechselte aber bereits ein Jahr später zu LucasArts, wo sie unter anderem an **Monkey Island 2**, **The Dig** und **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** mitwirkte. Der 1994 erfolgte Wechsel zu Electronic Arts erwies sich als weise Entscheidung: Noch immer arbeitet Lucy Bradshaw für EA. Seit nunmehr 14 Jahren werkelt sie an Titeln wie **Die Sims**, **Sim City 3000**, **Sim City 4** oder **Command & Conquer Generäle**. Sehen Sie, diese Spiele kennen Sie! Auch Lucys derzeitiges Werk dürfte Ihnen bekannt sein: Frau Bradshaw ist Produzentin von **Spore**, dem mit Spannung erwarteten Genre-Mix aus dem Hause Maxis. ❑




▲ **DAMALS** | Lucy Bradshaw vor zehn Jahren. Damals arbeitete die Produzentin gerade an **Sim City 3000**.

▶ **HEUTE** | Frau Bradshaw aktuell: Mit **Spore** entwickelt Electronic Arts ein Aufbauspiel, das sich nur schwer in ein Genre pressen lässt.

## HARDWARE-TRENDS
### Grafik-Special

Vor zehn Jahren ging es im Hardware-Teil der PC Games um das Thema AGP-Schnittstelle. Der Grafik-Port wurde schließlich direkt in Windows 98 integriert und versprach Großes. Endlich sollten aufwendig texturierte Spiele problemlos darstellbar sein. Ein Wunder! Doch die gute Note blieb aus: Zu wenige Spiele und zu hohe Hardware-Anforderungen ließen die wunderschöne Theorie an der Praxis vorerst scheitern.

## DIE TOP-5-TESTS

**1. Motocross Madness** | Microsoft
Das erste Motorrad-Rennspiel mit akkurat simulierter Fahrphysik

**2. Colin McRae Rally** | Codemasters
Der Beginn einer Rennlegende. Der erste Teil bot viele Stunden Spielspaß.

**3. Urban Assault** | Microsoft
Action, gepaart mit Strategie, verpackt in knackig schweren Missionen

**4. B. Manager 98** | Software 2000
Damals wie heute waren solche Titel bei deutschen Spielern sehr beliebt.

**5. Knights & Merchants** | Topware
Ideen-Übernahme de luxe: **K&M** erinnerte stark an **Die Siedler 2**.

## VOR-ORT-BESUCH
### Activision überall

Ein Beispiel, das Schule machte. 1998 lud Activision die Fachpresse auf ein Schloss in Dublin ein, um dort in eigener Regie gleich acht seiner kommenden Top-Titel zu präsentieren. Damit ließen die Publisher ganz bewusst die damals immens wichtige Messe ECTS in London links liegen. Eine ähnliche Politik fahren heutzutage viele große Spielefirmen. Ein Umstand, der etwa die ehemals wichtigste Spielemesse der Welt, die E3 in Los Angeles, ins bedeutungslose Abseits verdrängte.

**Ab-16-DVD:**

**Seite 1:**
**Vollversion**
Thief: Deadly Shadows

**Demos**
Drakensang
Geheimakte 2: Puritas Cordis

**Mods & Maps**
Crysis
- Intel Crysis Mapping Contest – Multiplayer Map-Pack
Thief: Deadly Shadows
- Bad Feeling v1.2
- Cabot
- Silence
- The Walk
- Valley

**Tools**
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

**Seite 2:**
**Videos**
Anno-Special
Blood Bowl
Der Unglaubliche Hulk
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Die verrücktesten Momente der Spielegeschichte
Fallen Empire: Legions
Far Cry 2
Geheimakte 2: Puritas Cordis
GTR Evolution
Kurztests:
-Aggression: Reign Over Europe
-American McGee's Grimm: A Boy Learns What Fear Is
-Die Sims 2: Apartment-Leben
-Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Homestar Ruiner
-Supreme Ruler 2020
-Xyanide: Resurrection
Meisterwerke: Age of Empires
Prince of Persia
Rossis Welt
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Space Siege
WoW: Wrath of the Lich King
WoW: Wrath of the Lich King – Quests und Instanzen

**Trailer (Seite 2)**
Anno 1404

**Mods & Maps (Seite 2)**
Far Cry
- The Delta Sector
Gothic 2
- Velaya – Geschichte einer Kriegerin

**Bugfixes (Seite 2)**
Frontlines: Fuel of War v1.1.1 (d)
Goin' Downtown v1.1 (int)
Race Driver: GRID v1.2 (int)
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (dt.) v1.03 (d)
Treasure Island 1.1.02
World in Conflict v1.009 (d)

**Ab-18-DVD:**

**Seite 1:**
**Vollversion**
Thief: Deadly Shadows

**Demos**
Drakensang
Geheimakte 2: Puritas Cordis

**Mods & Maps**
Crysis
- Intel Crysis Mapping Contest – Multiplayer Map-Pack
Thief: Deadly Shadows
- Bad Feeling v1.2
- Cabot
- Silence
- The Walk
- Valley

**Tools**
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

**Seite 2:**
**Videos**
Anno-Special
Blood Bowl
Der Unglaubliche Hulk
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Die verrücktesten Momente der Spielegeschichte
Fallen Empire: Legions
Far Cry 2
Geheimakte 2: Puritas Cordis
GTR Evolution
Kurztests:
-Aggression: Reign Over Europe
-American McGee's Grimm: A Boy Learns What Fear Is
-Die Sims 2: Apartment-Leben
-Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Homestar Ruiner
-Supreme Ruler 2020
-Xyanide: Resurrection
Meisterwerke: Age of Empires
Prince of Persia
Rossis Welt
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Space Siege
WoW: Wrath of the Lich King
WoW: Wrath of the Lich King – Quests und Instanzen

**Trailer (Seite 2)**
Anno 1404

**Mods & Maps (Seite 2)**
Far Cry
- The Delta Sector
Gothic 2
- Velaya – Geschichte einer Kriegerin

**Bugfixes (Seite 2)**
Frontlines: Fuel of War v1.1.1 (d)
Goin' Downtown v1.1 (int)
Race Driver: GRID v1.2 (int)
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (dt.) v1.03 (d)
Treasure Island 1.1.02
World in Conflict v1.009 (d)

## Vollversion: Thief: Deadly Shadows

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 64 MB VGA
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

## TOP-DEMO: DRAKENSANG

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2,4 GHz
- 1 GB RAM
- 256 MB VGA
- 490 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vistas

## TOP-VIDEO: ANNO-SPECIAL

In unserem Anno-Special blickt Christian Burtchen auf die preisgekrönte Aufbau-Strategie-Serie zurück.

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 10/08
Vollversionen: Thief: Deadly Shadows
DVD
Computec Media



## SCHRITT FÜR SCHRITT

**Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.**



**DVD-HÜLLE** | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



**CD-HÜLLE – SCHRITT 1** | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



**CD-HÜLLE – SCHRITT 2** | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

## UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 10/08

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:
**COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth**

PC Games 10/08 **Vollversion: Thief: Deadly Shadows**




PC Games 10/08 Vollversion: Thief: Deadly Shadows




PC Games 10/08

**Vollversion:**
- Thief: Deadly Shadows

**Demos:**
- Drakensang
- Geheimakte 2: Puritas Cordis

**Top-Videos:**
- Anno-Special
- Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
- Die verrücktesten Momente der Spielegeschichte
- Geheimakte 2: Puritas Cordis
- Meisterwerke: Age of Empires
- Rossis Welt
- WoW: Wrath of the Lich King

und vieles mehr!

# Im nächsten Heft

❑ Sneak Peek

## Sacred 2



Der nächste deutsche Rollenspiel-Hit nach **Drakensang**? Finden Sie's heraus: Einen ganzen Tag lang können Sie Ascarons Versprechungen auf die Probe stellen.

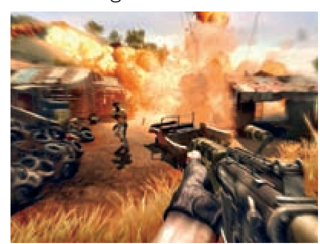
❑ **Test**

**S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** | Jetzt aber wirklich: Wir sind wieder in der Zone!



❑ **Test**

**Far Cry 2** | Mit etwas Glück prüfen wir nächste Ausgabe den feurigen Shooter!



❑ **Test**

**C&C: Alarmstufe Rot 3** | Das abgedrehte Strategiespiel auf dem Prüfstand.



❑ **Test**

**King's Bounty** | Ist King's Bounty das bessere **Heroes of Might and Magic**?



## PC Games 11/08 erscheint am 24. September!

Vorab-Infos ab 22. September auf www.pcgames.de

### LESEN SIE AUSSERDEM



**PC Games Hardware**
Sound in Spielen – mit allen wichtigen Soundkarten im PCGH-Härtetest. Außerdem: Marktübersicht Mainboards.



**SFT – Spiele Filme Technik**
Internationale Funkausstellung in Berlin – SFT präsentiert die Highlights zur Mega-Messe für Consumer Electronics.





COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

| | |
|---|---|
| Verlag | Computec Media AG<br>Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth<br>Telefon: +49 911 2872-100<br>Telefax: +49 911 2872-200<br>redaktion@pcgames.de<br>www.pcgames.de |
| Vorstand | Johannes Sevket Gözalan<br>Rainer Rosenbusch |
| Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) | Petra Fröhlich (pf),<br>verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.<br>Adresse siehe Verlagsanschrift |
| Chef vom Dienst | Stefan Weiß (sw) |
| Leitender Redakteur | Christian Burtchen (bur) |
| Sonderprojekte | Wolfgang Fischer |
| Redaktion (Print) | Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs),<br>Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw) |
| Redaktion (Videos) | Felix Helm, Dominik Schmitt |
| Mitarbeiter dieser Ausgabe | Manuel Dorn, Anja Grosler, Michael Meyer,<br>Christian Schlütter, Arne Söntgerath |
| Redaktionsassistenz | Kristina Haake |
| Trainees | Kai-Uwe Meier (kum), Evelyn Miksch (em),<br>Christoph Peter Schuster (cps), Alexander Wenzel (aw) |
| Redaktion Hardware | Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert,<br>Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz,<br>Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt |
| Textchefs | Claudia Brose, Margit Koch-Weiß |
| Lektorat | Margit Koch-Weiß (Ltg.), Herbert Aichinger, Claudia Brose,<br>Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz |
| Mods und Maps | Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb) |
| Layout | Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide |
| Bildredaktion | Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff |
| Titelgestaltung | Hansgeorg Hafner |
| Audio and Video Production | Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt,<br>Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler,<br>Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller,<br>Michael Schraut, Jasmin Sen |
| Commercial Director | Hans Ippisch |
| Vertriebskoordination | Sabine Eckl-Thurl |
| Marketing | Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag |
| Produktionsleitung | Martin Closmann, Jörg Gleichmar |
| | www.pcgames.de |
| Leitender Redakteur | Christian Burtchen (bur) |
| Redaktion | Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi) |
| Freie Mitarbeiter | Frank Moers, Christian Schlütter |
| Projektleitung & Konzeption | Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling,<br>Stefan Ziegler |
| Programmierung | Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert,<br>Alex Holtmann, Aykut Arik |
| Webdesign | Tony von Biedenfeld |
| Anzeigen | CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth |
| Anzeigenleitung | Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil.<br>Adresse siehe Verlagsanschrift |
| Anzeigenberatung | |
| Rene Behme | Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de |
| Brigitta Asmus | Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de |
| Wolfgang Menne | Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de |
| Ronny Münstermann | Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de |
| Peter Elstner | Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de |
| Judith Gratias | Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de |
| Gregor Hansen | Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de |
| Anzeigendisposition | Judith Linder; judith.linder@computec.de |
| Anzeigenberatung Online | InteractiveMedia CCSP GmbH<br>T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt<br>Tel. +49 (6151) / 5002-100<br>Fax +49 (6151) / 5002-101<br>Mail info@interactivemedia.net |
| Datenübertragung | via E-Mail: anzeigen@computec.de<br>Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008. |
| AWA ACTA | PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.<br>Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser |

**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

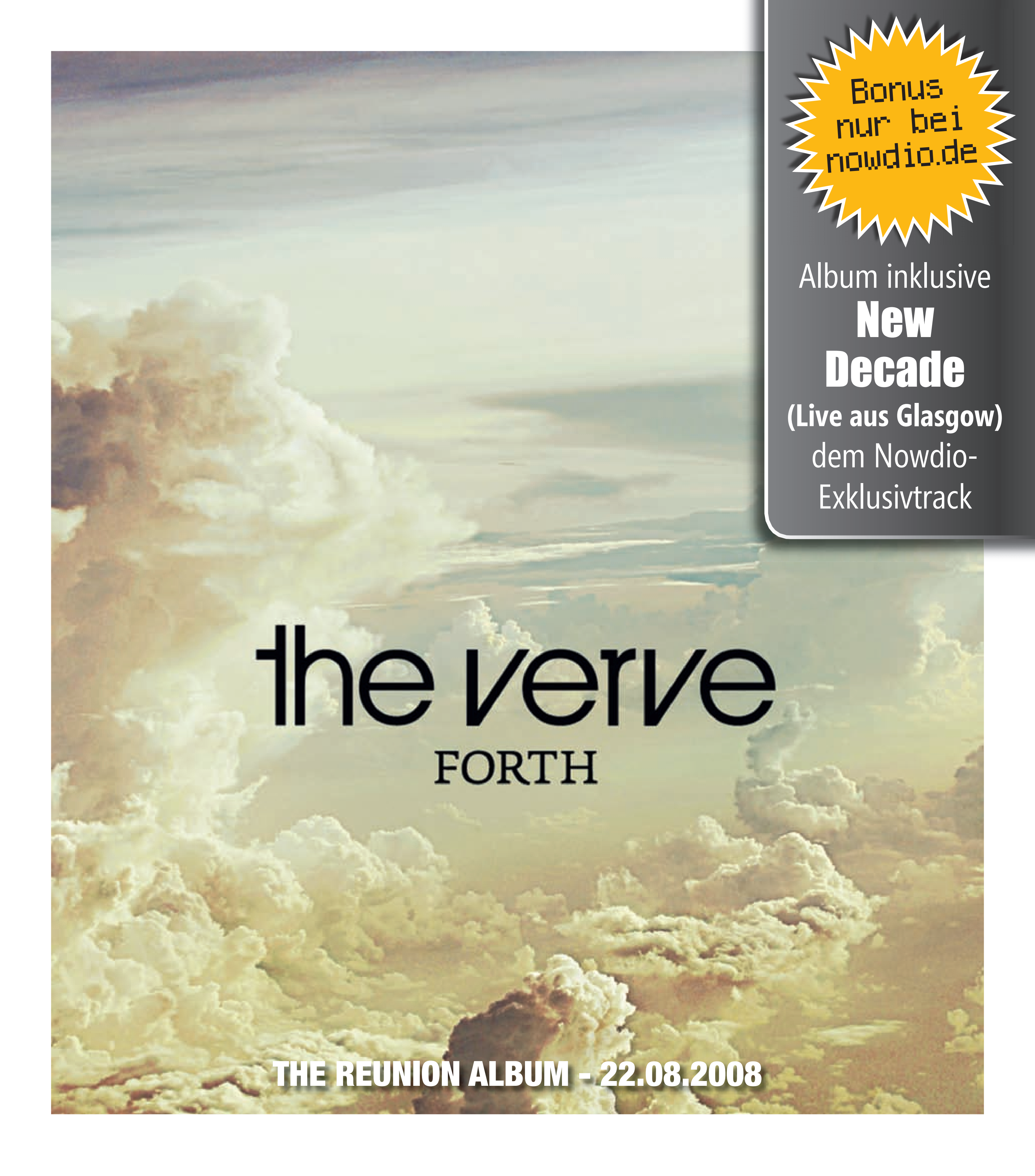
Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen







Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


Bonus
nur bei
nowdio.de
Album inklusive
New
Decade
(Live aus Glasgow)
dem Nowdio-
Exklusivtrack
the verve
FORTH
THE REUNION ALBUM - 22.08.2008